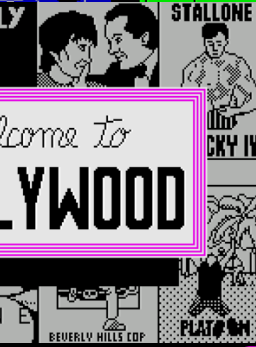
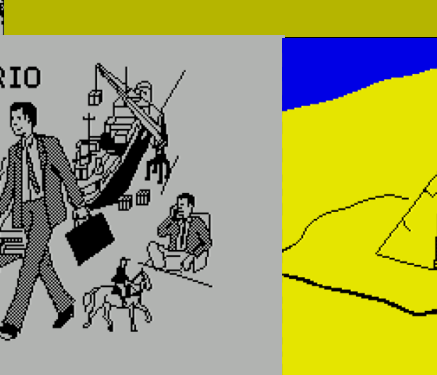
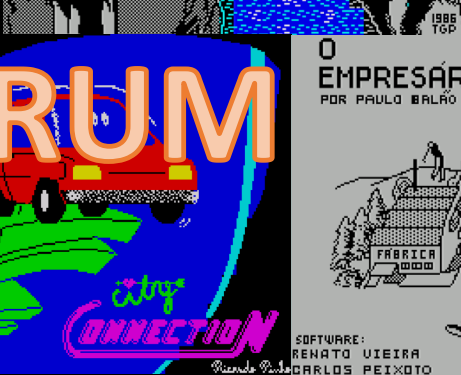
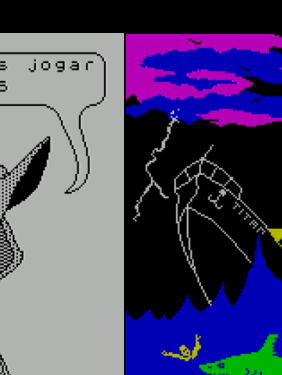


# GUIA DOS JOGOS PORTUGUESES

# PARA O ZX SPECTRUM 1983-2023



# ÍNDICE

JIM (Jogo de Inteligência Memórica)	6	Guerra em Krypto	29
Astor Slot-Machine	7	International Remo	30
Bingo!	8	Números Relativos	31
Brum Brum	9	Paradise Café	32
Férias em Portugal	10	Poker de Casino	33
Galaxy Patrol	11	Roleta de Casino	34
Good Luck!	12	Rallye de Portugal	35
Globo da Luz, o	13	Segredo dos Templários, o	36
História de Portugal	14	Sex Crime	37
Portugeo	15	Strip Jack	38
Máquina de Poker	16	Tape for an'Eye	39
Patinhas	17	Alfa 1	40
Spaceship	18	Bisca	41
Poker Aberto	19	Corrida de Caracóis	42
Astor Gamão	20	Dracula's Castle	43
Astor Mind	21	Futebol 86	44
Batalha Naval	22	Hero	45
Bloco Mágico	23	Lobo Solitário	46
Doce Lar	24	Mad'in Ca\$hcais	47
Equações	25	Maratona	48
Foguetão	26	Montagem Espacial	49
Geografia de Portugal	27	Quadrados	50
Good Luck!	28	SOS Naufrágio	51

# ÍNDICE

4 em Linha	52	Worm, the	74
Alea	53	Annual Spaceship Contest, the	75
Alien Evolution	54	Breakneck	76
Carlos Lopes em Busca dos Ténis Perdidos	55	Kunga	77
Forest of Shadows, the	56	Paprika House	78
Gods Lab	57	Para Cima ou Para Baixo?	79
Keops	58	Nave	80
Talismã	59	Caveted Against the Darkness	81
24 Horas	60	Circuit Breaker	82
City Connection	61	Myp, o Bzidróglio	83
Empresário, o	62	Viagem de Vasco da Gama à Índia, a	84
Puzzles	63	Circuit Breaker 2: The Revenge!	85
S.O.S. no Paraíso	64	Swift	86
Welcome to Hollywood	65	Space Rocks	87
Basket	66	Quebra-Cabeças	88
Bombardment	67	Vampe	89
Hovercar Simulator	68	Vampe: GOTO Vampe	90
Klimax	69	ZX Striker	91
Kraal	70	Café Turco com os Ex-Jugoslavos	92
Operation Eagle	71	ZX Nights	93
Play for Peace	72	Adventures of Jane Jelly 2, the	94
Treinador de Futebol	73	Adventures of Jane Jelly, the	95
		Knight Hero	96

# ÍNDICE

Tesouro de Lumos, o	97	Jet Pack Neo	120
Zukinox	98	Jogo do Caça-Palavra	121
Adventures of Jane Jelly 3, the	99	Klox	122
Astronaut Labyrinth	100	Montagem do ZX Spectrum, a	123
Eurostriker	101	Pandemia	124
Extruder	102	Stripping Penelope	125
Invasores Aquáticos 2.0	103	Tesouro dos Templários, o	126
Quahappy	104	Ataque Cibernético	127
Sardonic	105	Blue Diamond	128
Super Master	106	Caveted Against the Darkness	129
Tea-Leaf Ted	107	Dogfight David	130
Varina	108	Eagle 1	131
Krap Park	109	Joker	132
Laetitia	110	Lost Comic Book, the	133
Cadê os Artigos?	111	Maze Walls	134
Letris	112	Memory	135
Restless André	113	Nacional 2, a	136
ZXS Spyctrum Mission	114	Pesadelo Matemático	137
Agente Azul	115	Quadrado Mágico	138
Aztec	116	Raid Aéreo em 1934	139
Carga de profundidade	117	Submarino U2, o	140
Eléctrico da Carreira 28, o	118	Tim's Castle	141
Expedição	119	Torpedo	142



## ÍNDICE

Towering Inferno, the	143
Uma Ida ao Centro Comercial	144
Viagem de Marco Polo, a	145
Worm	146
Drones	147
Eclipsia	148
Fuga de Peniche	149
Jesus versus the Romans	150
Liberty Flame	151
Pac-Man	152
Pirâmide de Queops, a	153
Poker	154
Shangri-La	155
Space 1999: the Invasion	156
Up7	157
Jogos portugueses por recuperar	158

Nome: JIM (Jogo de Inteligência Memórica)

Autor: José Oliveira

Editora: Zarsoft

Ano: 1983

José Oliveira já antes tinha feito algumas experiências com o ZX81, mas Jogo de Inteligência Memórica (JIM, para os amigos) é a sua primeira incursão no ZX Spectrum e um dos primeiros jogos a aparecer para este sistema criado por Portugueses. Nele é recriado o popular jogo do galo. Com um conceito extremamente simples, apresenta três níveis de dificuldade e boa jogabilidade.



PRIME  
UMA TECLA

```
G>163          H>81          E>177
X|X|O
-|-|
X|O|O
-|-|
X|O|X
JA VAIS VER...
1 - CONTINUAMOS ?
3 - OUTRO JOGADOR ?
5 - LIMPO A MEMORIA ?
7 - FIM ?
DIZ UM NUMERO
```

Nome: Astor Slot-Machine

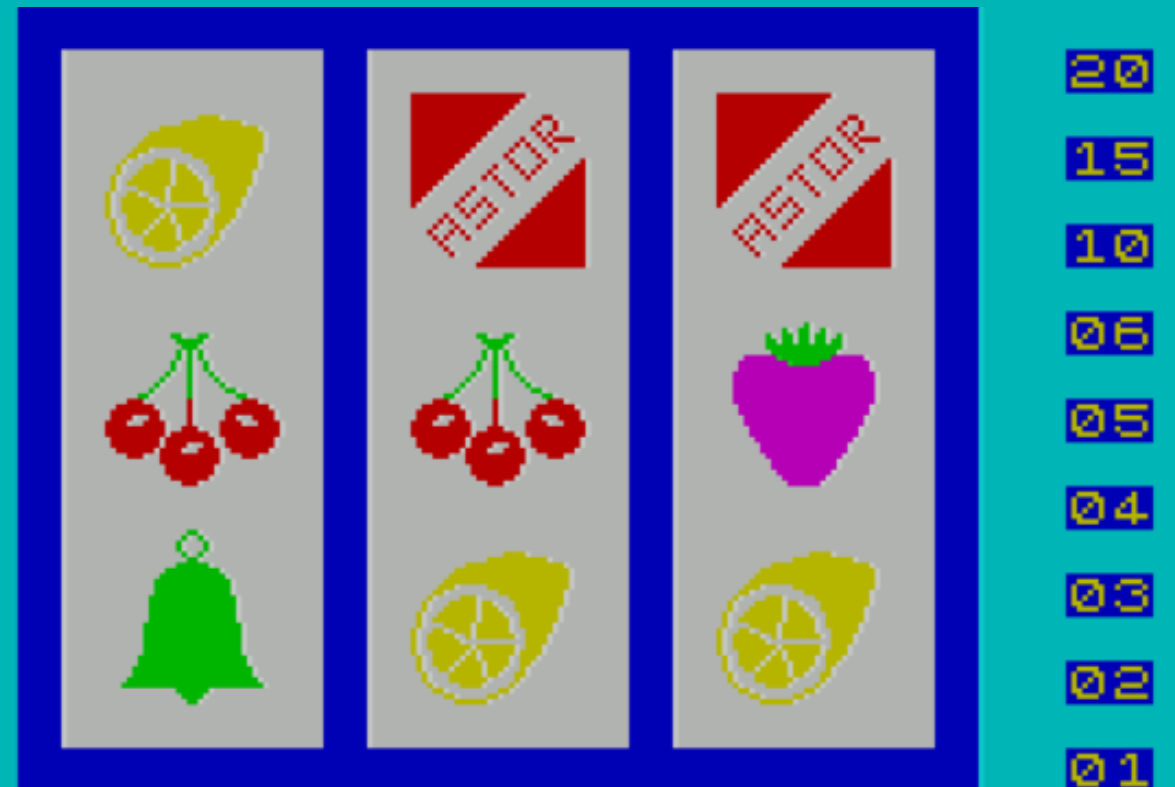
Autor: José Luís Borges

Editora: Astor Software

Ano: 1984



O primeiro dos lançamentos de jogos de casino da Astor Software foi um simulador de uma *slot machine*. Semelhante a muitas propostas que foram feitas ao longo da primeira metade da década de 80, vale-se da sua simplicidade para cativar o jogador. Lamentavelmente não tem a garota a despir-se, como acontecia em outros desafios do género.



VOCE TEM 60\$

Quanto aposta (1-5 ou D ou I)? L

Nome: Bingo!  
Autor: Eduardo Marques  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Nos primeiros tempos do ZX Spectrum não podia faltar o jogo do bingo. Existem vários desenvolvidos por portugueses, mas o mais famoso terá sido aquele criado por Eduardo Marques e lançado pela Astor Software em 1984. Ideal para quem quer fazer umas partidas de bingo no conforto do seu lar, permitindo até nove jogadores em simultâneo.

	0	10	20	30	40	50	60	70	80
1			21				61		
2								72	
3				33				73	
4		14							
5							65		
6						56			
7				37			67		
8	8		28			58		78	
9									89
10				40					

41

Nome: Brum Brum

Autor: Pedro Bandeira e Cunha

Editora: Astor Software

Ano: 1984



Ainda antes de Formula One ter entrado de rompante no lar dos portugueses, já tínhamos o privilégio de assumir o papel de um patrão da Fórmula 1 em Brum Brum. E o melhor é que o programa permitia que até seis pessoas em simultâneo se desafiassem entre si, para ver quem seria coroado como rei do automobilismo, num jogo ainda muito actual e cativante.



Nome: Férias em Portugal  
Autor: António Portugal  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Estamos aqui perante um jogo didáctico, bastante actual, diga-se (ensina-nos o valor de poupar dinheiro e o ambiente - a Terra agradece). A ideia é fazer uma *tour* por mais de duas dezenas de localidades no nosso país. Apesar de ter sido criado em Basic, o que se nota em alguma lentidão, os gráficos estão bem conseguidos e, no geral, mantém o interesse, ainda mais tendo em conta a época em que foi lançado.



Nome: Galaxy Patrol  
Autor: Marco e Tito  
Editora: NA  
Ano: 1984

Galaxy Patrol foi o primeiro jogo criado pela dupla Marco & Tito, muito antes de se tornarem famosos com Alien Evolution. Apareceu como *type-in* na revista Mini Micro's número 6 (janeiro 1985). O objetivo é apenas um: controlar uma nave que desce até uma base, tendo que recolher os galões de combustível e evitar bater nos inúmeros obstáculos que se encontram ao longo do caminho.

(J) PARA JOGAR

GGGGGGGGGG  
DDDDDDDDDD  
TTTTTTTTTT  
DDDDDDDDDD  
XXXXXXXXXX  
YYYYYYYYYY  
PPPPPPPPPP  
DDDDDDDDDD  
TTTTTTTTTT  
RRRRRRRRRR  
OOOOOOOOOO  
LLLLLLLLLL

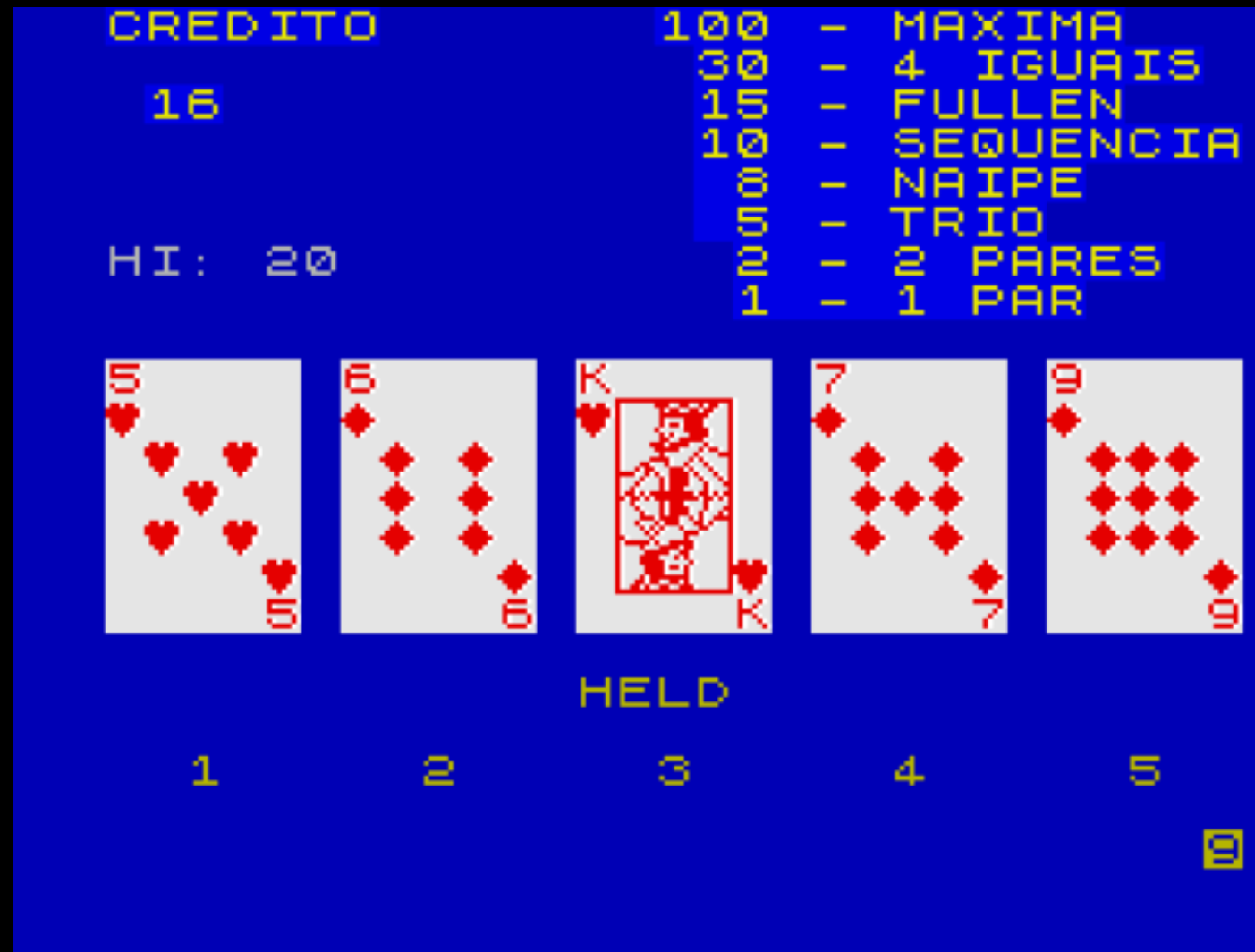
POR: MÁRCO PAULO & RUI TITO  
\*\*\*ESQUERDA-(1) ☉ (0)-DIREITA\*\*\*





Nome: Good Luck!  
 Autor: J. Sequeira  
 Editora: NA  
 Ano: 1984

Good Luck! Tem o mesmo nome e a mesma temática de um jogo desenvolvido em 1985 por António Mateus. Embora menos rico graficamente, vale-se da sua simplicidade para cativar o jogador, permitindo passar uns momentos divertidos a jogar poker com o computador. Poderá ter sido a fonte de inspiração para o jogo de 1985.



Nome: O Globo da Luz  
Autor: João Paulo Fragoso  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



Uma das primeiras aventuras de texto criadas em Portugal. Remete-nos para o fantástico mundo das trevas, numa busca incessante pelo Globo da Luz e de luta contra as forças do mal, personalizadas por Gruk, o Rei-Demónio. Numa altura em que existiam poucos jogos desenvolvidos por portugueses, chegou um raio de luz capaz de impressionar até os mais destemidos.

## O GLOBO DA LUZ

NO ANO DO ESCORPIÃO, GRUK, O REI-DEMÓNIO, DESTRUIU O TEMPLO DOS DRUIDAS E LEVOU PARA O CASTELO DAS SOMBRAS O SAGRADO GLOBO DA LUZ. DESDE ENTÃO, AS NUENS OCULTARAM O SOL E O REINADO DAS TREVAS COMEÇOU.

NOS SÉCULOS SEGUINTE, HERÓIS DESTEMIDOS DIRIGIRAM-SE AO CASTELO DAS SOMBRAS, COM O INTUITO DE DEFRONTAREM O REI-DEMÓNIO E RECUPERAREM O GLOBO DA LUZ. MAS OS FRACASSOS SUCESSIVOS APENAS REFORÇARAM O PODER DE GRUK SOBRE O GLOBO DA LUZ.

PRIMA QUALQUER TECLA

Nome: História de Portugal  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 1984

HISTORIA DE PORTUGAL CRONOLOGICA

ANOS DE 1520 a 1820

LISTAGEM.....1  
BUSCA POR ANOS.....2  
BUSCA POR TEMA.....3  
PERGUNTAS/RESPOSTAS.....4  
FIM.....9

AVLISOFT© 1984

História de Portugal é composto por três partes, apresentando uma resenha da história de Portugal do período de 1095 a 1520 (parte 1), de 1520 a 1820 (parte 2) e de 1820 a 1976 (parte 3). Além de informativo e educativo, é também lúdico, pois permite fazer um teste aos conhecimentos, podendo participar até quatro jogadores em simultâneo, num desafio bem ao estilo de Trivial Pursuit.

O QUE ACONTECEU EM 1520 ?

RESP 1  
MORTE DE VASCO DA GAMA

---

RESP 2  
D.MANUEL MANDA 2 CAPITAES AO DES  
COBRIMENTO DA COSTA DE ANGOLA

---

RESP 3  
CRONICAS DOS SETE PRIMEIROS REIS  
DE PORTUGAL (ANONIMAS)

---

RESPOSTA DO JOGADOR ANDRE

\*\*TECLA (M) PARA VOLTAR AO MENU\*\*

Nome: Portugeo  
Autor: Pedro Bandeira e Cunha  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



E que tal um Trivial Pursuit para testar os nossos conhecimentos sobre a geografia do nosso país? É isso que Pedro Bandeira e Cunha propõe em Portugeo (também conhecido como Geografia de Portugal), que coloca até seis jogadores em disputa, para descobrir aquele que é mais sabichão. E isto, muito antes do próprio Trivial Pursuit estar na moda nos 8 bits.

## PORTUGEO

ANDRE  
qual a cidade / vila  
assinalada (1 a 4)?

- 1-BARREIRO
- 2-BRAGANCA
- 3-FUNCHAL
- 4-EVORA



Nome: Máquina de Poker  
Autor: João Paulo Fragoso  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



**ONEVAL**  
Marca Registrada Nº 205.087

João Paulo Fragoso não se distinguia apenas pelas aventuras de texto, embora tenha sido com essas que tenha ganho fama. Ainda teve tempo para lançar um típico jogo de poker, que tem como curiosidade podermos escolher o montante inicial em carteira, através das letras do nome. Não é o jogo de poker mais intuitivo que vimos, mas consegue entreter durante um bom par de horas.

CREDITO: 10

APOSTA: 10

MAX. DE COR	250X	SEQUENCIA	4X
SEQ. DE COR	100X	TRIO	3X
POKER	25X	DOIS PARES	2X
FULL HOUSE	10X	PAR HONRAS	1X
COR	6X		



1



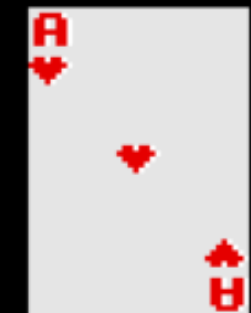
2



3



4



5

CANCELAR: **ENTER**    APOSTAR: 1:0    10:1  
RECOLHA DE GANHOS: 9    DOBRAR: 8  
MAIOR QUE 7:7    MENOR QUE 7:6  
VIRAR CARTAS: **SPACE**

Nome: Patinhas

Autor: António Bastos

Editora: NA

Ano: 1984

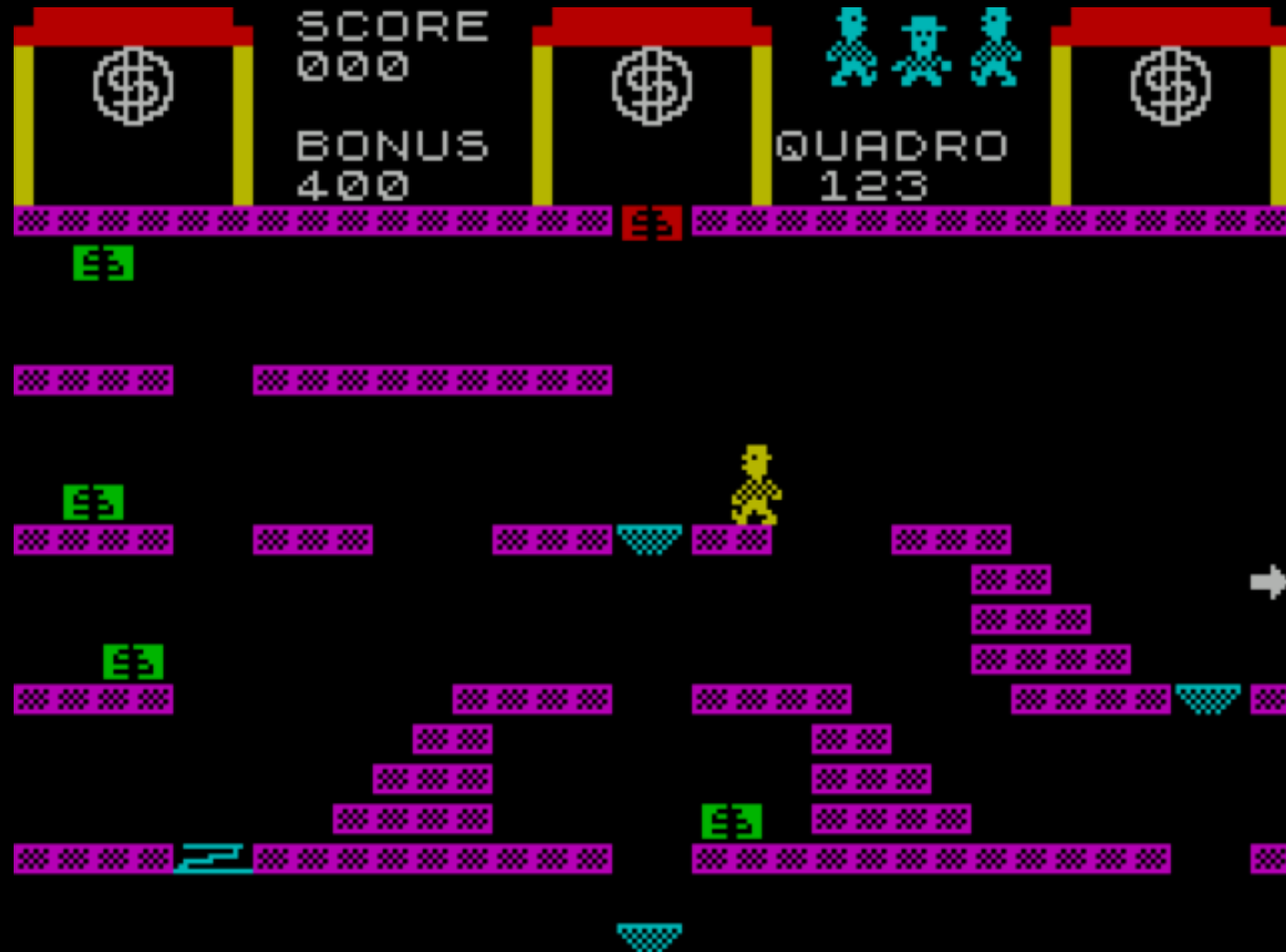
# PATINHAS

SOFTW.

BASTOS

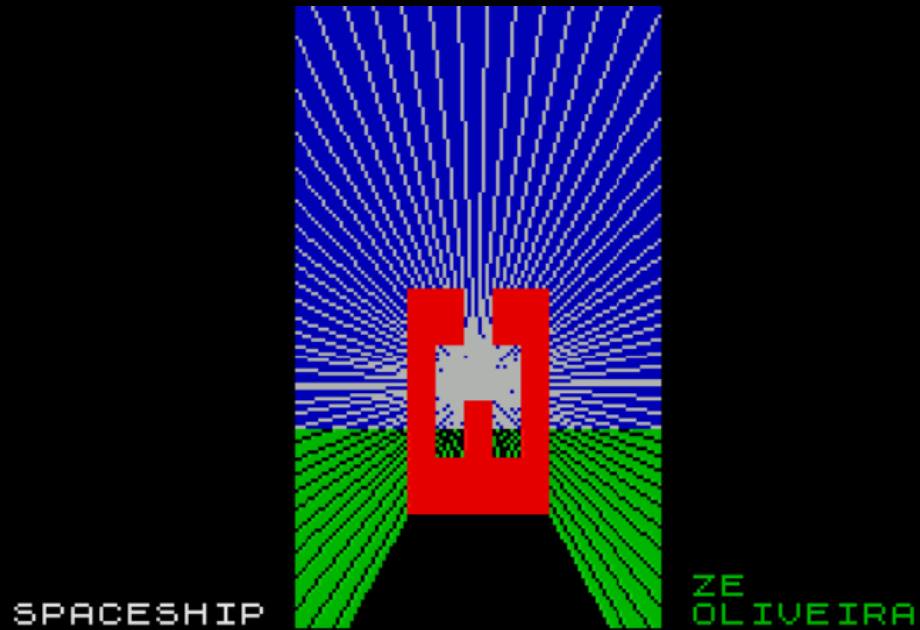


Apenas contempla três ecrãs, mas tendo sido lançado originalmente como um *type-in* da revista Clube Z80, não se podia pedir muito mais. Na ressaca de clássicos como Manic Miner, Jet Set Willy ou Technician Ted, é diversão pura para quem gosta de jogos de plataformas simples e que não obriguem a pensar muito.



Nome: Spaceship  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 1984

Spaceship foi um dos primeiros jogos de Zé Oliveira, como é conhecido. É um tiro-óneles bastante simples, mas com alguma curiosidades, como o facto de ter um especial visual que o autor escreveu em linguagem *Assembly*. Esta rotina revelou um efeito inesperado: quando visualizada num televisor a preto e branco, criava a ilusão de óptica de cores esbatidas (castanhos, verdes escuros, etc.), bastante inovador para a época.





Nome: Poker Aberto  
Autor: António Portugal  
Editora: Astor Software  
Ano: 1984



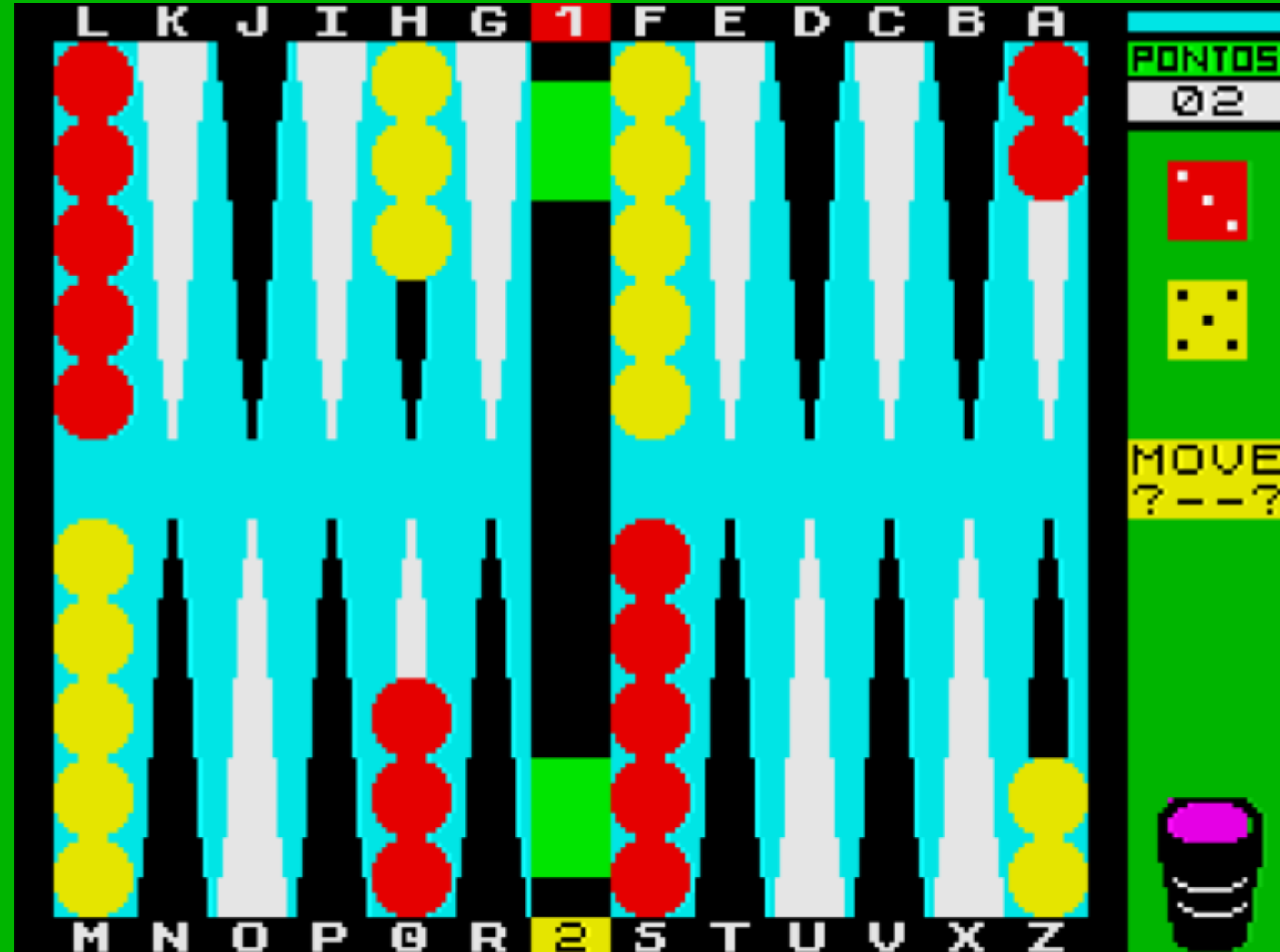
Não é tão habitual haver jogos de poker aberto para o ZX Spectrum, mas António Portugal fez um bom trabalho, recriando esta modalidade, que se destaca por ter cinco cartas comuns aos dois jogadores. No entanto, o *bluff* continua sempre presente, não se fazendo o nosso oponente de rogado e utilizando-o com fartura.



Nome: Astor Gamão  
Autor: Ruben Emanuel la Rua  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Embora o gamão não fosse um jogo muito popular no nosso país, os britânicos adoram-no. Não é assim de estranhar tantas versões criadas nesse país. Mas também a Astor Software, através do Ruben Emanuel, lançou uma versão tão ou mais competente que as estrangeiras. Quem não conhece o gamão, tem aqui uma boa oportunidade para experimentar esse jogo.



Nome: Astor Mind  
Autor: Ruben Emanuel la Rua  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985

Astor Mind recria o popular master mind e, apesar dos gráficos espartanos, consegue manter o interesse dos adeptos dos jogos de cariz mais intelectual, até porque permite um máximo de cinco jogadores em simultâneo, constituindo sempre um bom divertimento para se jogar em família.



```
1 - 1 2 3 4 - ■ ■ ■  
2 - ? - - -
```

```
1 - Andre  
PONTOS - 0000  
  
NIVEL - 0  
JOGOS - 9  
*ASTOR-MIND*
```

```
-- JOGO n.1 --  
E-erro CORES - (039)
```

Nome: Batalha Naval  
 Autor: Mário F. M. Silva  
 Editora: Astor Software  
 Ano: 1985



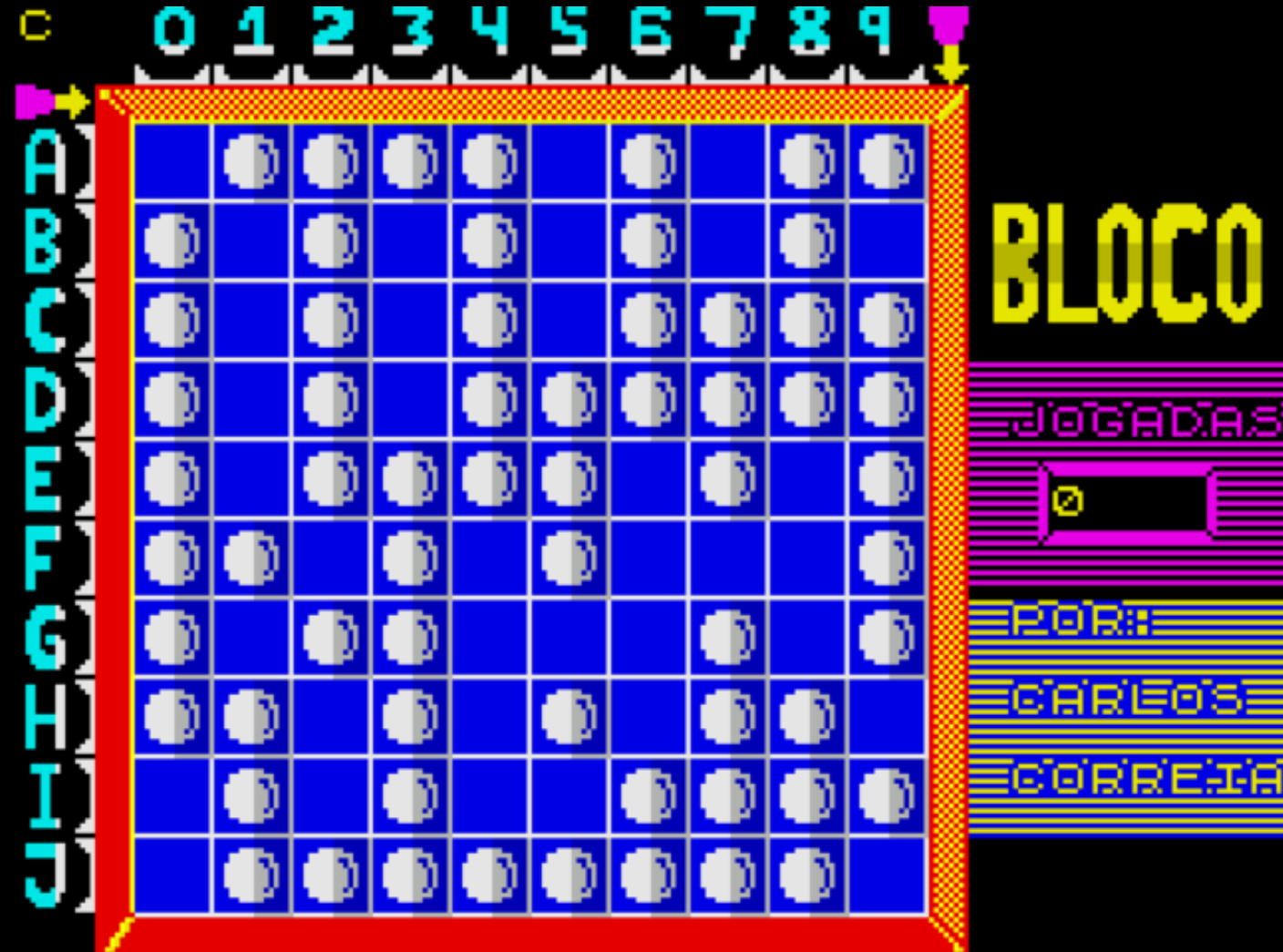
A Astor Software especializou-se na conversão de jogos de tabuleiro para o ZX Spectrum e Batalha Naval consegue manter algum interesse, tendo em conta a altura em que surgiu. Claro que não atinge o brilhantismo de um programa como Battleships (Elite, 1987), mas os meios alocados eram completamente diferentes.



Nome: Bloco Mágico  
Autor: Carlos Correia  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Bloco Mágico tem magia, pois apesar de o desafio ser extremamente simples, tal como todos os bons quebra-cabeças, é viciante. O objectivo é muito simples: inicialmente é-nos dado uma imagem, constituída por bolas brancas num tabuleiro. Aparece de seguida o tabuleiro, mas com as bolas baralhadas. “Apenas” temos que as movimentar por forma a colocá-las na posição original.



Nome: Doce Lar  
Autor: João Duarte  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Apesar de Doce Lar ter um conceito muito simples e um ecrã único, os gráficos tipo *cartoon* e uma boa jogabilidade, fazem deste *platformer* um jogo que consegue cativar todos. Mas lá por ser simples, não quer dizer que seja fácil. Muito pelo contrário, é bastante difícil, e para se passar o nível 3, vai ter que se suar muito.



Nome: Equações

Autor: Carlos Santiago e Pedro Barroso

Editora: Texto Editora

Ano: 1985



Porque também se pode aprendendo brincando, a Texto Editora lançou alguns jogos educativos vocacionados para os alunos do preparatório e secundário. Equações destina-se aos alunos de matemática do 7º ano de escolaridade e além de contemplar a teoria, oferece ainda um mini-jogo no qual temos que descobrir a resposta correcta.

IDENTIFICAR SOLUÇÕES

PESCA A SOLUÇÃO

1.ª TENTATIVA DE 2

$$-2 = -2$$

BOM PEIXE !



-15 7      -14 9      1      15 16

$$x = -2$$

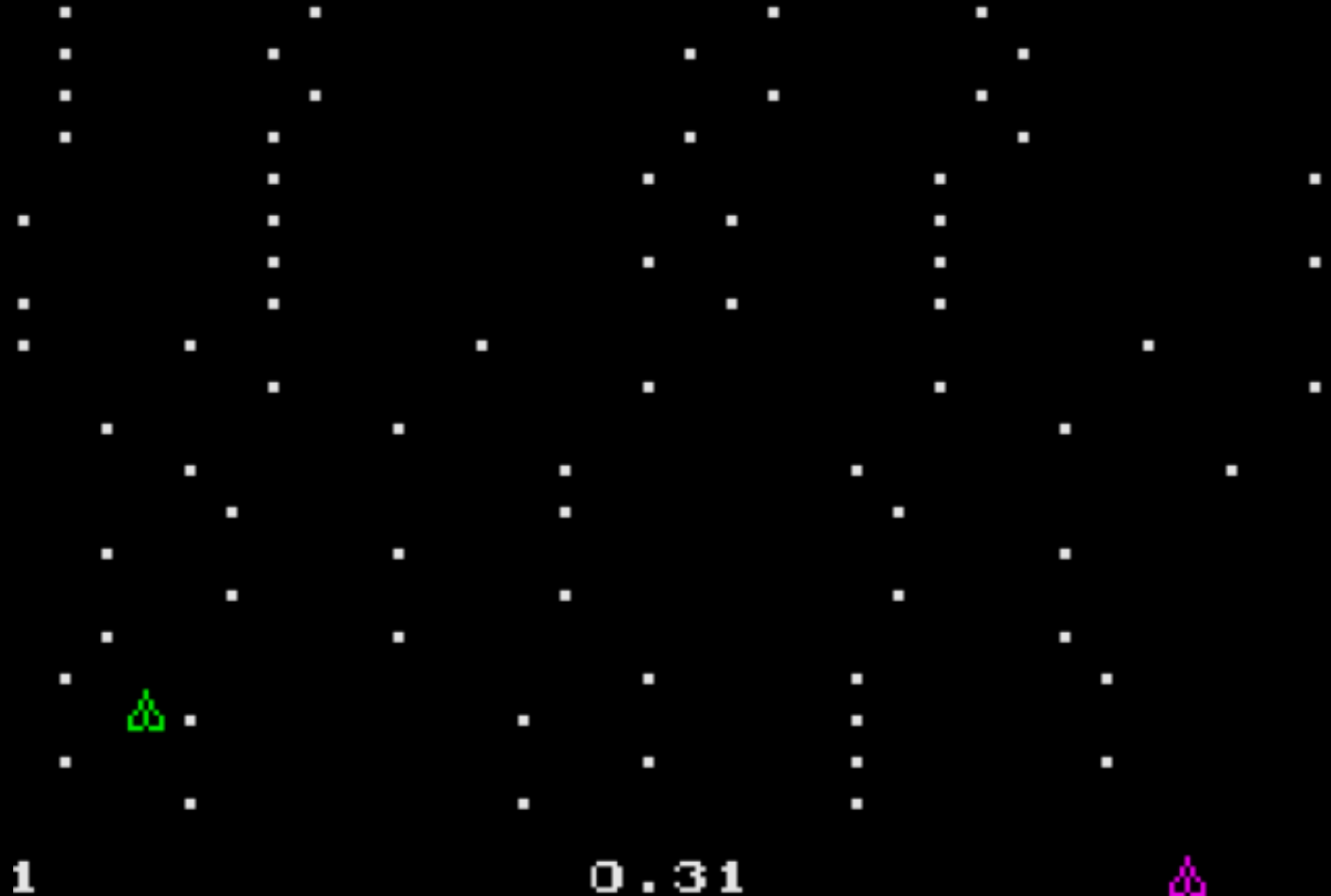


Nome: Foguetão  
Autor: Ruben  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



GENEVAL  
Marca Registrada Nº 205.087

Foguetão é dos jogos mais básicos que saíram sob o selo da Astor Software. Duas pequenas naves competem uma com a outra, para ver aquela que consegue passar mais vezes incólume uma cintura de asteroides, num tempo pré-definido. Apesar da sua simplicidade, por permitir dois jogadores em simultâneo, consegue imediatamente cativar, levando a longas disputas em família ou entre amigos.



Nome: Geografia de Portugal  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 1985



Geografia de Portugal baseia-se num antigo programa de 1983 de Domingues da Silva, testando os nossos conhecimentos ao nível das cidades, rios e serras de Portugal. Contempla três níveis de dificuldade e um tempo limite para se responder às questões. Quanto mais rápido respondermos acertadamente, mais pontos amealhamos.

## PORTUGAL CONTINENTAL

### CIDADES

A SETA INDICA

- 1 TOMAR
- 2 FIG.DA FOZ
- 3 ABRANTES

PERGUNTA 1  
TEMPO--> 5

ACERTOU

PARA TERMINAR.. (T)

PONTOS 5



Nome: Good Luck!

Autor: António Mateus

Editora: Top Ten Software (reedição)

Ano: 1985

António Mateus desenvolveu um simulador de poker no qual poderão entrar até nove jogadores, e que não fica atrás do que se fazia lá fora. Tanto, que teve direito a uma reedição uns anos mais tarde através de uma editora britânica, a Top Ten Software, provando que aquilo que se fazia no nosso país, tinha qualidade suficiente para passar fronteiras.



Loading...

MCMLXXXV, António Mateus-Portugal

CREDITS 0

BET 0

ROYAL FLUSH	250
STR. FLUSH	100
4 OF A KIND	25
FULL HOUSE	10
FLUSH	6
STRAIGHT	4
3 OF A KIND	2
2 PAIR	2
JACKS OR BETTER	1



PRESS (1-9) FOR NO. OF PLAYERS

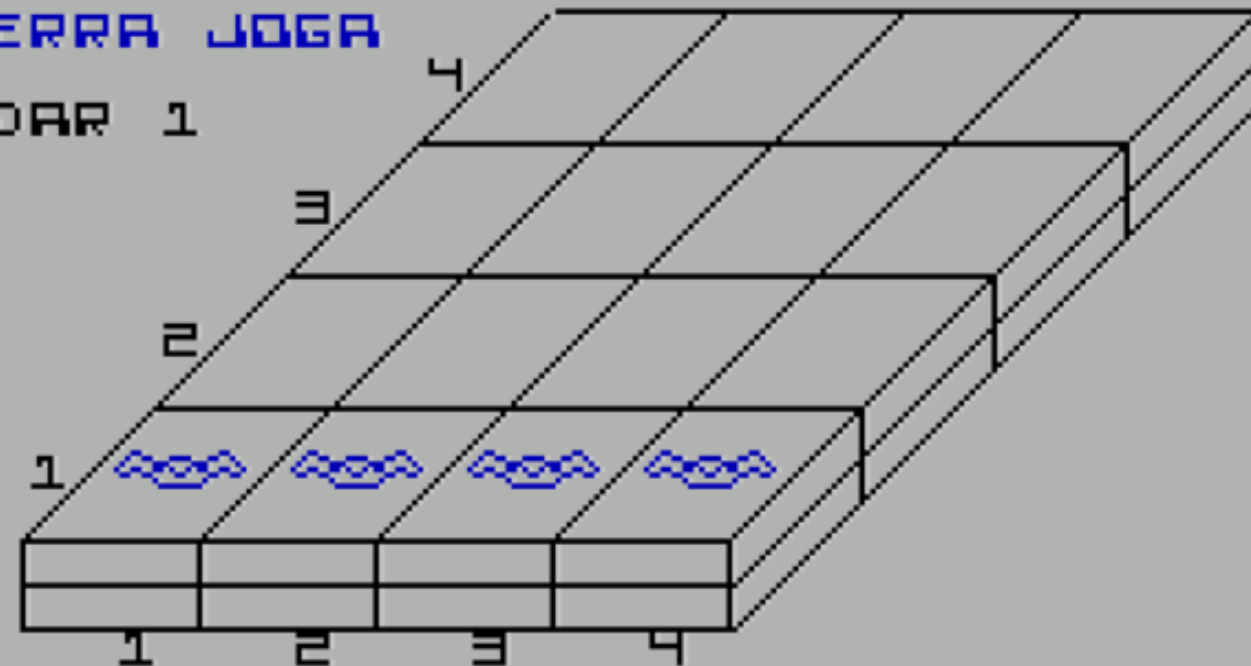
Nome: Guerra em Krypto  
Autor: M. Wermelinger e L. Sequeira  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985

Jogo futurista, que poderia muito bem ser jogado num tabuleiro, recria uma situação de guerra entre a Terra e Alfa Centauro, que se digladiam por urânio, treze gerações após o Apocalipse. A acção passa-se no século vinte e cinco (2423) em Krypto, pequeno planeta rico naquela matéria-prima, e que por isso atrai sobre si todas as atenções. A fazer lembrar xadrez, damas ou tablut, é uma pena apenas poder ser jogado a dois.



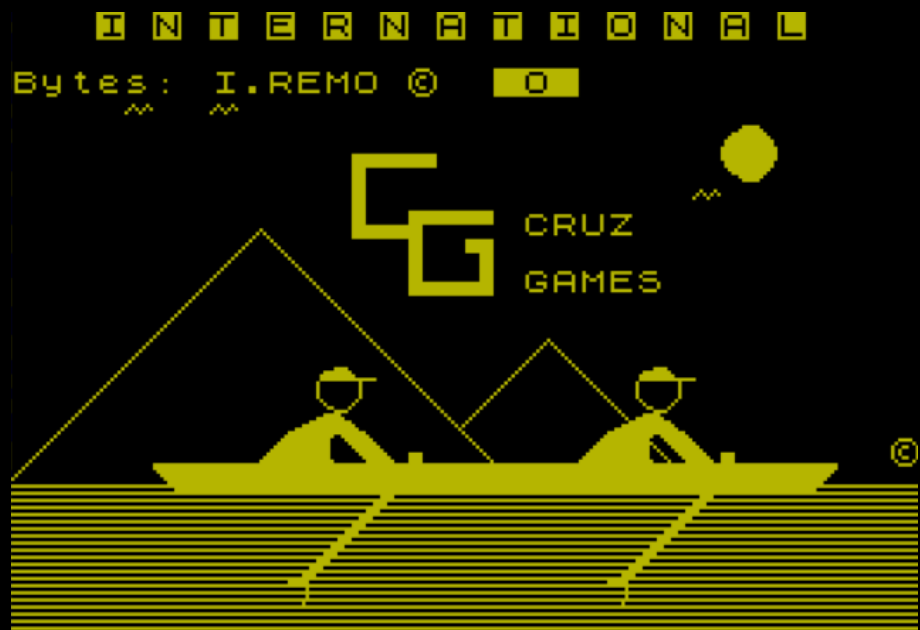
A TERRA JOGA

ANDAR 1



ONEVAL A SUB JOGADOR 2

Nome: International Remo  
Autor: João Cruz e Francisco Cruz  
Editora: Cruz Games  
Ano: 1985



International Remo é um *remake* de jogo de apostas, mas ao invés de apostarmos em cavalos, apostamos, tal como o nome o dá a entender, em remadores / barcos. Ao longo de sete provas temos oportunidade de escolher o nosso "cavalo" e, se ficar em primeiro ou segundo lugar, teremos direito a prémio. No final das sete corridas é feito o apanhado por participante do dinheiro que se ganhou (ou se perdeu).



Nome: Números Inteiros Relativos  
Autor: Carlos Santiago e Pedro Barroso  
Editora: Texto Editora  
Ano: 1985



Na linha de Equações, este programa da Texto Editora volta a trazer-nos o herói Zuco, que tem uma vez mais que acertar nas respostas correctas. Além dos mini-jogos, contempla ainda a matéria teórica, ensinando às crianças do 7º ano de escolaridade os fundamentos da matemática de uma forma bastante divertida.

## EXERCICIO NUMERO 1 DE 5

VAMOS A PESCA DO RESULTADO!

>>>>> (3) + (-2) = 1 <<<<<

BOA PESCARIA !



Nome: Paradise Café  
Autor: Damatta  
Editora: NA  
Ano: 1985



De longe, Paradise Café é o jogo português mais famoso de sempre, o que não é de estranhar, dado o seu cariz sexual. Como aventura gráfica, no entanto, tem um âmbito muito limitado e ao fim de 10 minutos já se conseguiu correr todos os ecrãs, valendo apenas pela curiosidade. O seu autor continua sem querer assumir a autoria do jogo, o que se percebe.





Nome: Poker de Casino  
Autor: Ruben Emanuel la Rua  
Editora: Astor Software  
Ano: 1985



Poker de Casino é mais um dos 1.001 jogos do género que apareceram na primeira metade da década 80, alguns lançados pela Astor Software. Quase todos primavam pela simplicidade, como é aqui o caso, no entanto, apostavam os seus trunfos na jogabilidade, tornando-os viciantes. Ideal para quem gosta de uma boa cartada, mesmo sem ter a Samantha Fox como adversária.



tecla:n-novas cartas.saldo=0  
tecla:1-apostar.saldo fica



DINHEIRO: 300  
EMPRESTIMO: 0 SALDO: 0

Nome: Roleta de Casino  
 Autor: Ruben Emanuel la Rua  
 Editora: Astor Software  
 Ano: 1985



O Ruben Emanuel recriou vários jogos de tabuleiro, para que todos aqueles que não os tivessem em formato físico, ou no caso dos casinos, não tivessem idade para os frequentar, pudessem, no conforto das suas casas, sozinhos ou acompanhados, vivenciar essa experiência. Roleta de Casino, também conhecido como Astor Roleta, simula na perfeição esse jogo, permitindo a todos fazer apostas de forma legal e sem o risco de falir.

	<b>HANQUE</b> 1-18			<b>PAR</b>						<b>P</b> 12	<b>m</b> 12	<b>d</b> 12		
<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>27</b>	<b>30</b>	<b>33</b>	<b>36</b>	<b>FILA</b> <b>3</b>	<b>ROULETTE</b>
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>26</b>	<b>29</b>	<b>32</b>	<b>35</b>	<b>FILA</b> <b>2</b>	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>25</b>	<b>28</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>FILA</b> <b>1</b>	
	<b>PASSE</b> 19-36			<b>IMPAR</b>						<b>P</b> 12	<b>m</b> 12	<b>d</b> 12		

Andre

1-A N. -20-\$100  
 2-B 17-18-\$100

JOGADOR N.1

\$2600

PRIMA QUALQUER TECLA

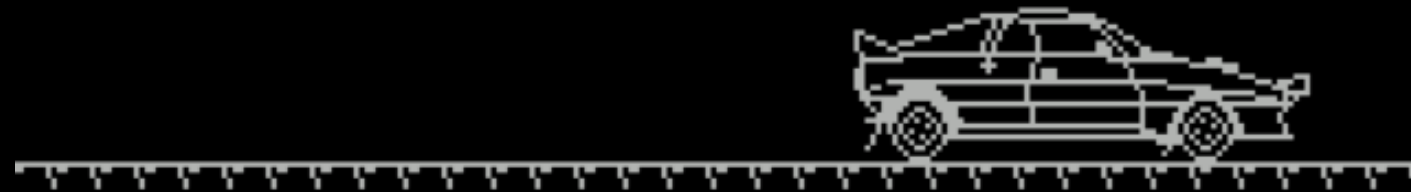
Nome: Rallye de Portugal

Autor: José Prates

Editora: NA

Ano: 1985

Neste jogo temos que fazer a gestão de alguns aspectos fundamentais de um rally, nomeadamente o estado dos componentes principais do carro, a selecção dos pneus, e a velocidade média. O computador avalia as nossas escolhas, definindo o tempo gasto a percorrer a etapa, assim como o dos nossos concorrentes, numa mecânica muito semelhante a Brum Brum, sendo a classificação final do rally, o acumulado do tempo nas etapas.



Nome: O Segredo dos Templários

Autor: João Paulo Fragoso

Editora: Astor Software

Ano: 1985



Nesta aventura, assumimos o papel de um aventureiro que tem que descobrir o segredo dos Templários, sendo a acção passada numa velha mansão capitular desta Ordem. O cenário revela-se um imenso labirinto, repleto de armadilhas e mistérios, ideal para aqueles que gostam de mistérios e da busca pelo Santo Graal.

```
Esta' na Camara do Grao-Mestre.  
Saídas:N.  
Pode tambem ver:-  
Uma Moeda de Ouro.
```

```
Quais as suas instrucoes?
```



Nome: Sex Crime

Autor: Paulo Jacob e Miguel França

Editora: Omycron Software

Ano: 1985



No mesmo ano de Paradise Café foi lançado um outro jogo com forte cariz sexual. Não teve o mesmo mediatismo, mas o título também deve ter contribuído para que não fosse colocado nas prateleiras das lojas. Em Sex Crime assumimos o papel de um violador que tem que tentar consumir o maior número de violações, no mais curto espaço de tempo. Tema muito pouco edificante e o jogo não é muito melhor.



Nome: Strip Jack

Autor: Carlos Correia

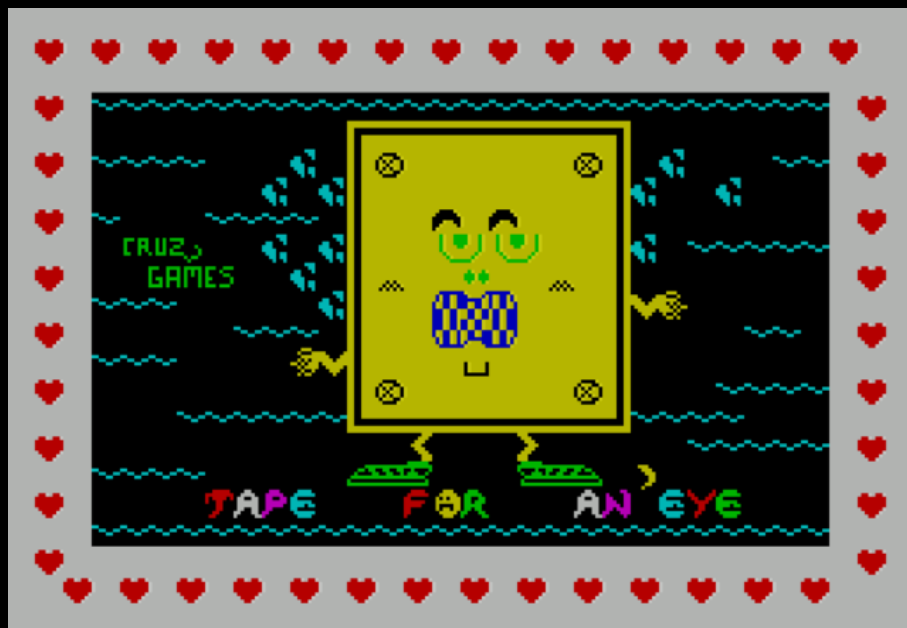
Editora: NA

Ano: 1985

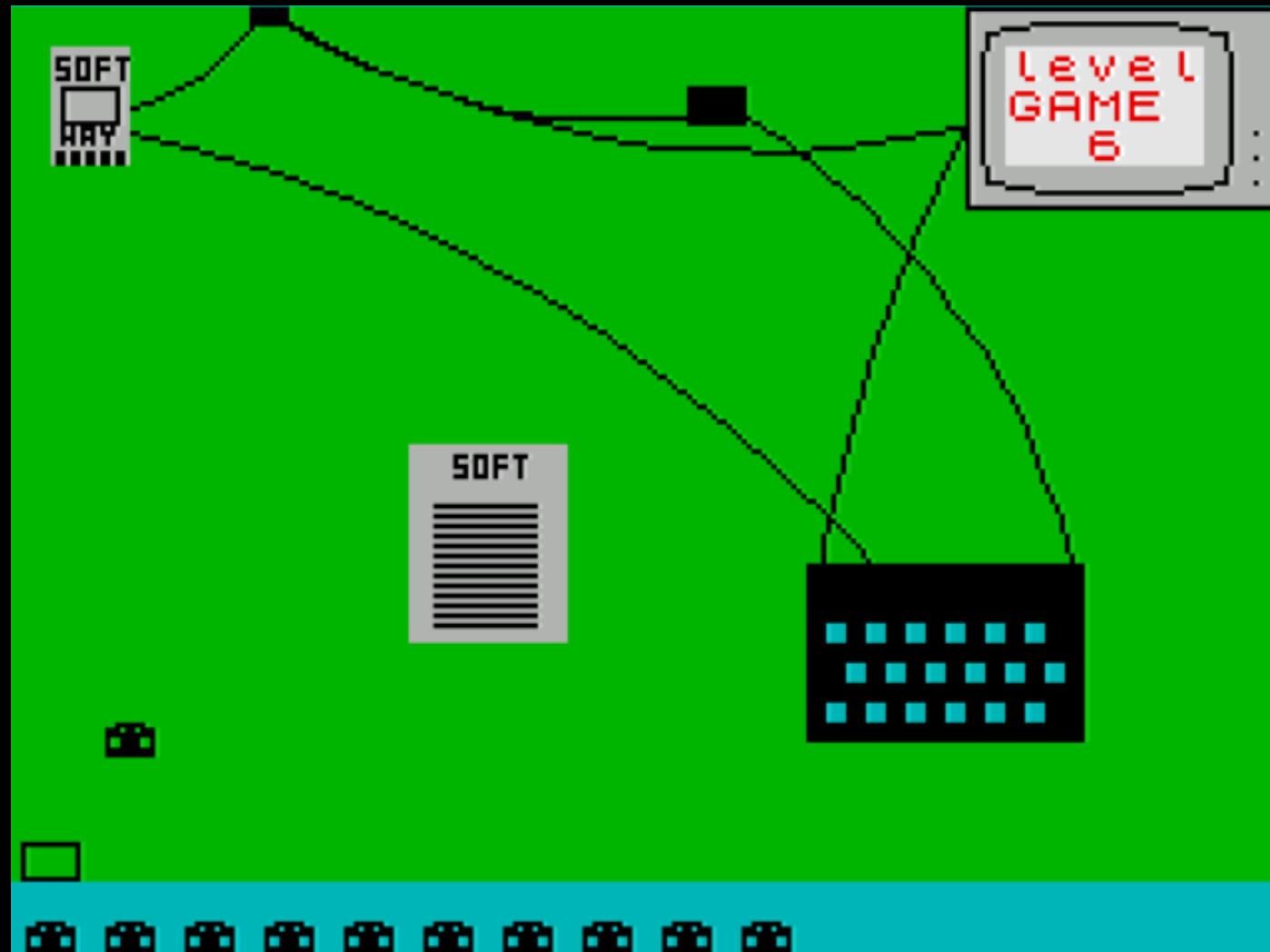
Strip Jack simula uma vulgar *slot machine*, e não fosse pela modelo que se vai despindo à medida que vamos conseguindo ganhar dinheiro na máquina, não teria nada que o fizesse sobressair das restantes propostas do género. Existem inúmeras versões mais complexas que esta, pelo que não foi de estranhar que o mediano sucesso obtido se tivesse cingido ao nosso país.



Nome: Tape for an'Eye  
Autor: João Cruz e Francisco Cruz  
Editora: Cruz Games  
Ano: 1985



Tape for an'Eye foi desenvolvido em BASIC, mas é divertido e rápido. O objectivo é simples: do topo do ecrã vai deslizando uma cassette até que chega a um ponto em que cai. Quando isso acontece temos que apanhar com a caixa que se encontra na parte inferior. Quando apanharmos 16 passamos de nível, caindo então a cassette de um ponto mais abaixo. Se falharmos a recolha da cassette, sai uma das que amealhámos até ai.



Nome: Alfa 1

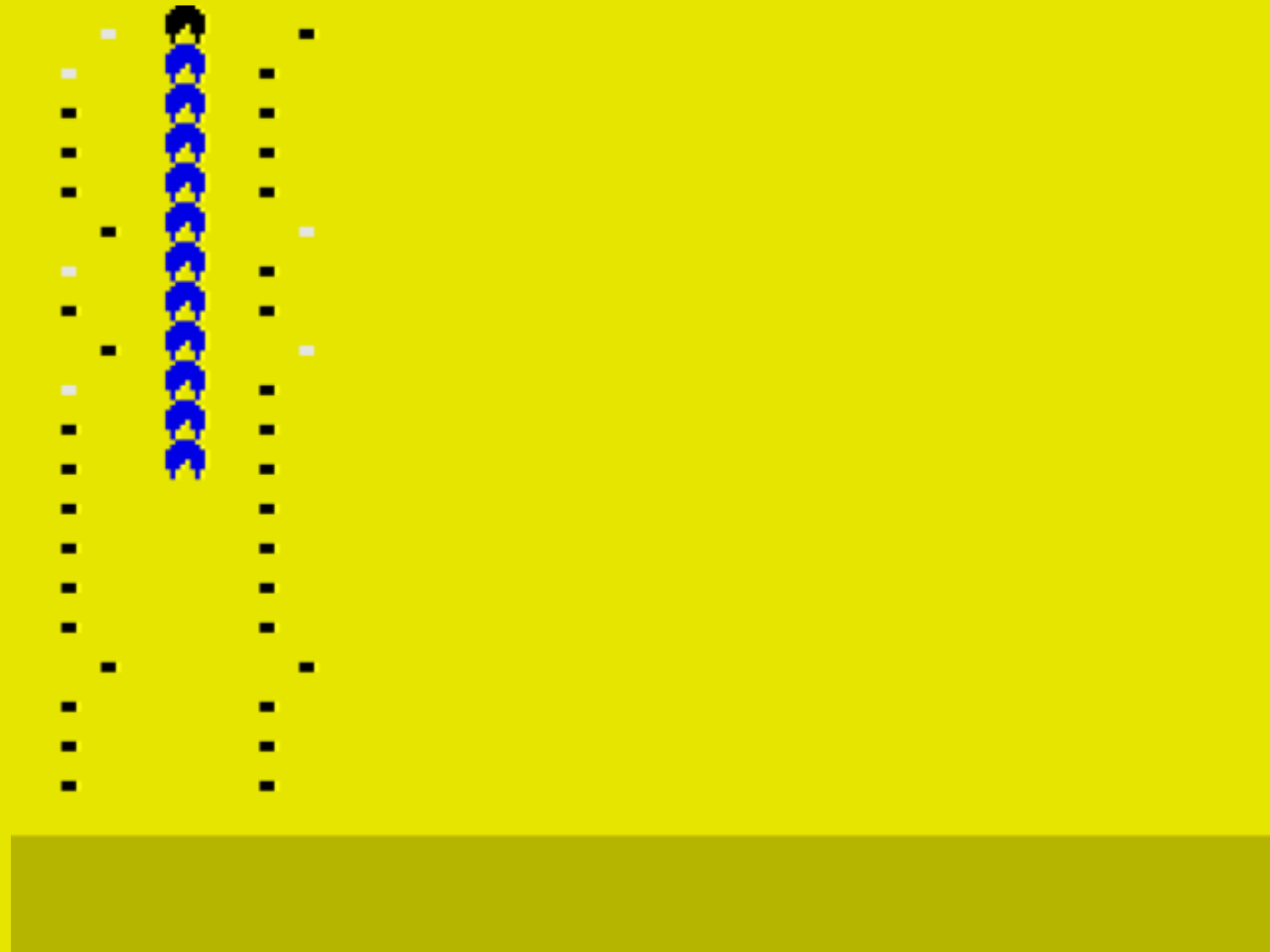
Autor: Artur Marques

Editora: NA

Ano: desconhecido



jogo pouco elaborado, constituído por um conjunto de pequenos desafios, independentes entre si, mas que de certa forma são divertidos. Certamente sem qualidade suficiente para ser comercializado no estrangeiro, mas para um adolescente a dar os primeiros passos na programação, foi um feito enorme.



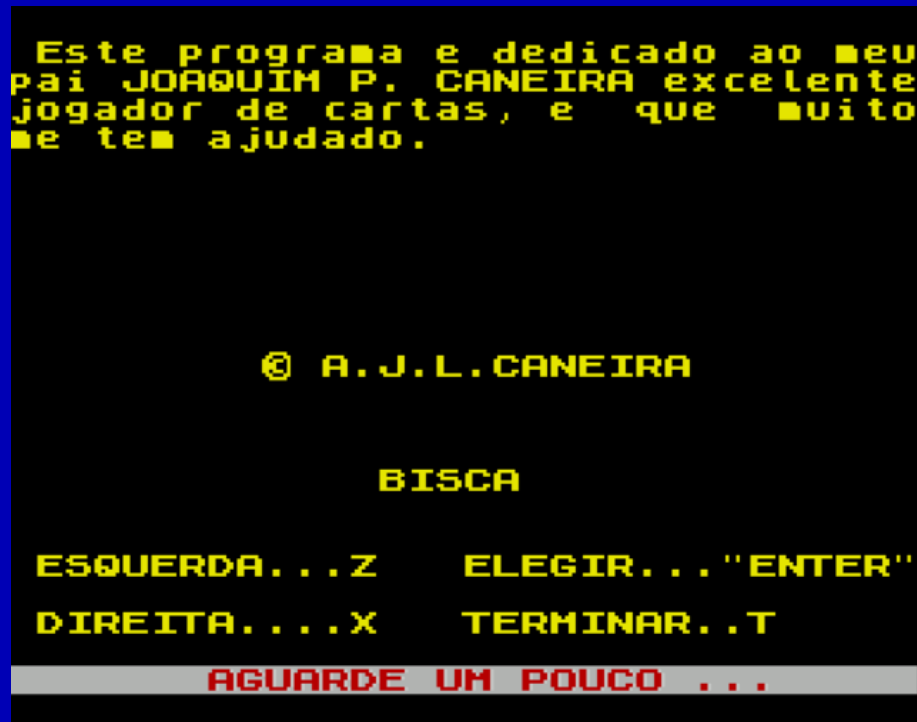


Nome: Bisca

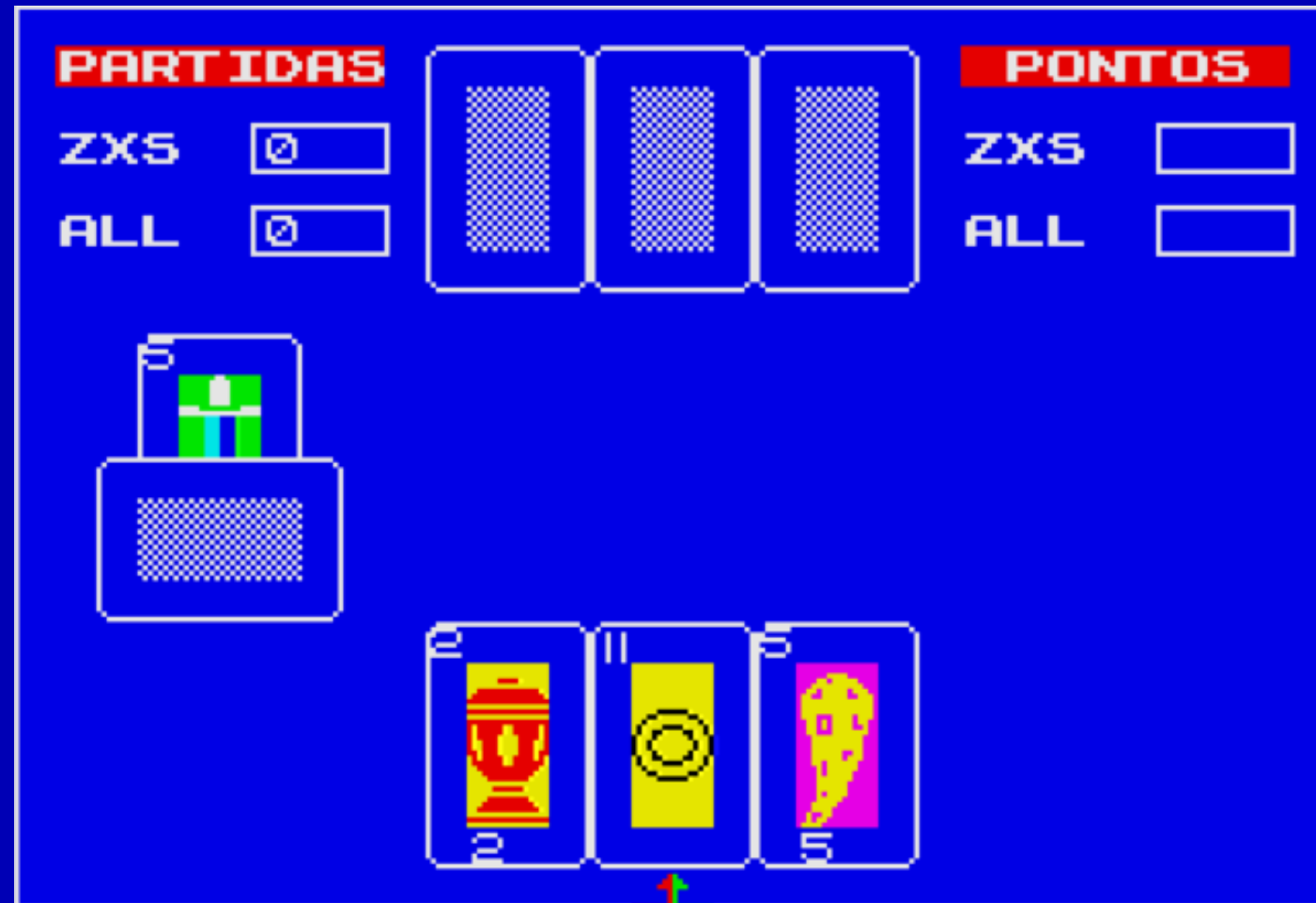
Autor: A. J. L. Caneira

Editora: NA

Ano: desconhecido



A Bisca Lambida, variante do jogo italiano Bríscola, tem grandes tradições no nosso país, ao nível da Sueca, Espadinha, Copas ou King. Claro que agora caiu em desuso, tal como a maior parte dos jogos do género, no entanto, esta versão computadorizada recria muito bem a emoção do jogo de cartas, mesmo que permitindo apenas dois jogadores em simultâneo.



Nome: Corrida de Caracóis

Autor: Pedro Osório

Editora: Triudus

Ano: 1986



Corrida de Caracóis é dos mais interessantes programas criados por programadores portugueses para o ZX Spectrum, não ficando atrás daquilo que aparecia no mercado britânico e espanhol. Claramente inspirado em Formula One, convida até cinco jogadores a apostarem em caracóis, tal e qual como se fosse uma corrida de cavalos. O jogo ideal para ser jogado em família ou num grupo de amigos.

### CORRIDA N.º 1

The screenshot shows a race progress bar for 'CORRIDA N.º 1'. The bar is divided into five sections, each representing a player. The players are numbered 1 to 5. Player 1 is green, Player 2 is purple, Player 3 is red, Player 4 is blue, and Player 5 is black. The progress bar shows the relative positions of the players. To the right of the bar, the time for each player is displayed: 1:1, 5:7, 1:1, 7:8, and 1:1. Below the bar is a betting table with the following columns: NOME, CARAC., APOSTA, CARAC., APOSTA, CARAC., APOSTA. The table contains the following data:

NOME	CARAC.	APOSTA	CARAC.	APOSTA	CARAC.	APOSTA
ANDRE	1	500				
NUNO	3	600				
ANA	5	900				
AITA	1	300	3	600	5	400

Nome: Dracula's Castle  
Autor: Artur Marques  
Editora: NA  
Ano: 1986



prima uma tecla

Nesta aventura de texto em quatro partes, temos que explorar uma floresta, uma gruta e uma pirâmide, antes de podermos alcançar o castelo. Para podermos aceder às partes dois e três, é necessário ter concluído as partes anteriores, pois só nessa altura é fornecida a palavra-passe de acesso. A novidade é que utiliza várias teclas de atalho, dispostas no lado esquerdo do ecrã, facilitando assim a vida ao jogador.



Esta' numa encruzilhada de varios caminhos.  
Ao seu redor observa enormes arvores envolvidas  
por ruidos dos habitantes demoniacos desta  
floresta.Exitos: Norte,Sul,Este,Oeste.



Nome: Futebol 86  
Autor: Abel Antunes  
Editora: Luís d'Alba  
Ano: 1986

XIII MUNDIAL DE FUTEBOL  
MEXICO 86

URUGUAI

ESCOLHER:  
ENTER

Futebol 86 é um dos jogos Portugueses mais originais de sempre. O relato dos desafios do Mundial 86 em Saltillo vai surgindo no ecrã e, ao contrário do que se passa nos jogos de gestão desportiva, podemos intervir directamente no seu desenrolar. Para isso existem várias teclas de acção (correr, passar, rematar, cortar, ...), e pressionar a tecla mais adequada no momento exacto, é fundamental para conseguirmos chegar ao golo.

The screenshot displays the game's interface with a green diamond border. On the left, it shows the match time as '12 M' and the score as 'PORTUGAL - 0' and 'COREIA SUL - 0'. On the right, it indicates the possession status: 'PB: PORTUGAL' and 'POS: MEIO-CAMPO COREIA SUL'. Below the score is a simplified soccer field with a green ball in the center. At the bottom, a red box contains the text 'ESCOLHER: ENTER'. The bottom status bar includes a row of red and white bars, a player icon, and several player icons in yellow and blue.

1. TEMPO

12 M

PORTUGAL - 0

COREIA SUL - 0

PB: PORTUGAL

POS: MEIO-CAMPO COREIA SUL

POS BOLA: AREA COREIA SUL

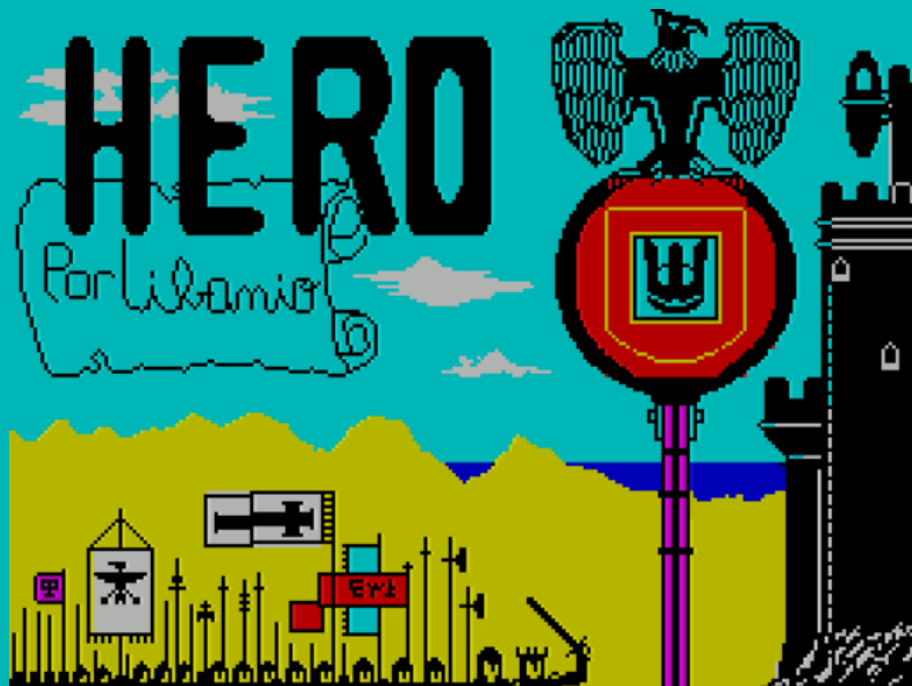
O ARBITRO ASSINALA 'PENALTY'!  
ATENCAO...  
E ARASTEIARAO PELO ADVERSAARIO!  
GOMES TENTA FINTAR KIM

ESCOLHER:  
ENTER

Nome: Hero  
Autor: Libânio Guerreiro  
Editora: NA  
Ano: 1986

Hero traz à memória The Lords of Midnight, bem como o universo de Tolkien. Misturando elementos das aventuras de texto, com estratégia, este é um jogo memorável e que vai exigir muitos das nossas células cinzentas, se o quisermos terminar. E mesmo existindo várias maneiras de ser concluído, vão ser necessárias semanas, até isso acontecer.

```
HERO O REI  
ESTA NA ALDEIA DE UOR  
ELE VE: NADA  
POSSIVEIS SAIDAS PARA:  
NORTE SUL ESTE OESTE
```



Nome: Lobo Solitário  
Autor: Cláudio Graça  
Editora: NA  
Ano: 1986



Lobo Solitário é uma surpreendente e agradável aventura de texto, na qual em vez de termos que digitar os comandos, seleccionamos a opção pretendida, dentro de duas ou três que nos é apresentada. O objectivo é chegarmos vivo a Holmgard, tarefa nada fácil, pois vamos encontrar muitas armadilhas e inimigos pelo caminho e, antes de entrar na cidade, ainda temos que enfrentar um inimigo formidável.



O INIMIGO MORREU!!



CAMINHA MAIS DE UMA HORA ATE' QUE SURGEM DIANTE DE SI AS MURALHAS DE HOLMGARD. DIRIGE-SE PARA ELAS E UMA SENTINELA PERGUNTA-LHE A SENHA.

QUAL E' A SENHA?

Nome: Mad'In Ca\$hcais

Autor: Virgílio Silva e João Costa Pereira

Editora: CascaisMicro

Ano: 1986



Nesta bizarra história, assumimos o papel de Sir Clive Sinclair que, por ter problemas de visão e ter que usar óculos, não consegue aceder ao código de descodificação que permite carregar o jogo Elite. Dirige-se então a Portugal, o paraíso dos jogos piratas, por forma a tentar obter uma cópia desprotegida. Quem completasse o jogo teria acesso ao número de telefone da CascaisMicro, tendo a possibilidade de ganhar um prémio real.

Benvindo a esta Aventura.  
Você vai personificar a figura de Clive Sinclair.  
Em Inglaterra comprou um exemplar do jogo 'ELITE', mas em virtude de você usar óculos não pode ver através da lente de descodificação incluída no sistema de protecção da versão original.  
Para resolver este problema você deslocou-se a Cascais para tentar obter uma cópia desprotegida deste programa.

Prima qualquer tecla.

Nome: Maratona

Autor: Jorge Simão e Paulo Ferreira

Editora: Atómica

Ano: 1986



Nesta homenagem à vitória de Carlos Lopes nos Jogos Olímpicos de Los Angeles em 1984, assumimos o papel de um corredor que vai entrar numa maratona. Depois de seleccionarmos o atleta, configuramos as suas características base e métodos de treino. Segue-se então a fase da corrida, sendo que as definições seleccionadas para o atleta têm que estar dentro de parâmetros muito restritos, única forma de se terminar a prova.





Nome: Montagem Espacial  
Autor: Carlos Leote e Paulo Renato  
Editora: NA  
Ano: 1986

Carlos Leote iniciou-se na grande aventura dos jogos com Montagem Espacial, um muito original, divertido (e difícil) jogo de plataformas, vencedor de uma das competições da revista Mini Micro's. São 15 níveis, ao longo de três fases, nas quais temos que recolher todos os componentes para a nossa mesa de jogo, num curto espaço de tempo. Mas os muitos inimigos e obstáculos tentam impedi-lo...

**MONTAGEM ESPACIAL**

TECLAS A USAR:  
O...ESQUERDA  
P...DIREITA

PRIMA SPACE PARA JOGAR



Nome: Quadrados  
Autor: José Gomes  
Editora: JOSOsoft  
Ano: desconhecido

Quadrados é um quebra-cabeças muito interessante, no qual temos que conseguir converter todos os quadrados para um mesmo padrão. Para isso, temos que seleccionar o número do quadrado que queremos fazer com que mude o padrão. No entanto, alguns dos quadrados adjacentes também mudam, pelo que não é fácil conseguir atingir-se o objectivo.

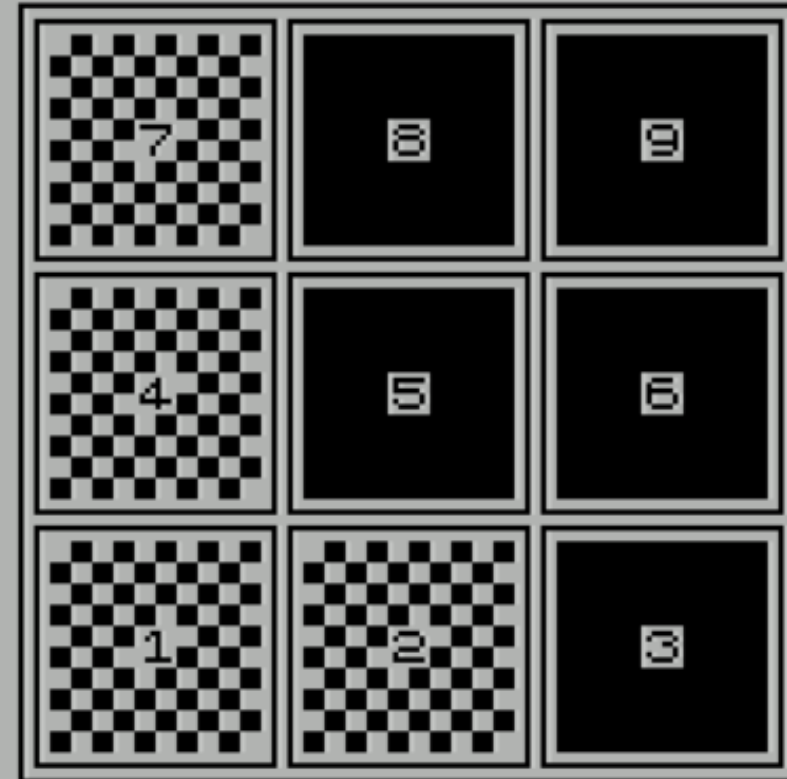
Vamos lá ver se sabes jogar aos QUADRADINHOS



Bytes :  
**JOSO** Soft

## QUADRADOS

TU 0  
EU 0



Nome: SOS Naufrágio  
Autor: Libânio Guerreiro  
Editora: NA  
Ano: 1986



Em SOS Naufrágio encontramos-nos a bordo de um navio em mares tropicais, prestes a afundar-se. Temos que sair rapidamente do navio ou arriscamo-nos a nele perecer. Depois, temos que encontrar as três peças de um recetor, dispostas em outras tantas ilhas recheadas de armadilhas e perigos, para podermos construir um rádio e emitir um S.O.S.. Estamos perante uma aventura de texto de excelência, do melhor feito em Portugal.

VOCE ESTA NA FLORESTA DO SUL

Voce ve: NADA  
POSSIVEIS SAIDAS PARA:

NORTE SUL ESTE OESTE

Uma gigantesca Aguia surge por tras de si e mata-o com um golpe

VOCE FEZ 52.5% DA AVENTURA

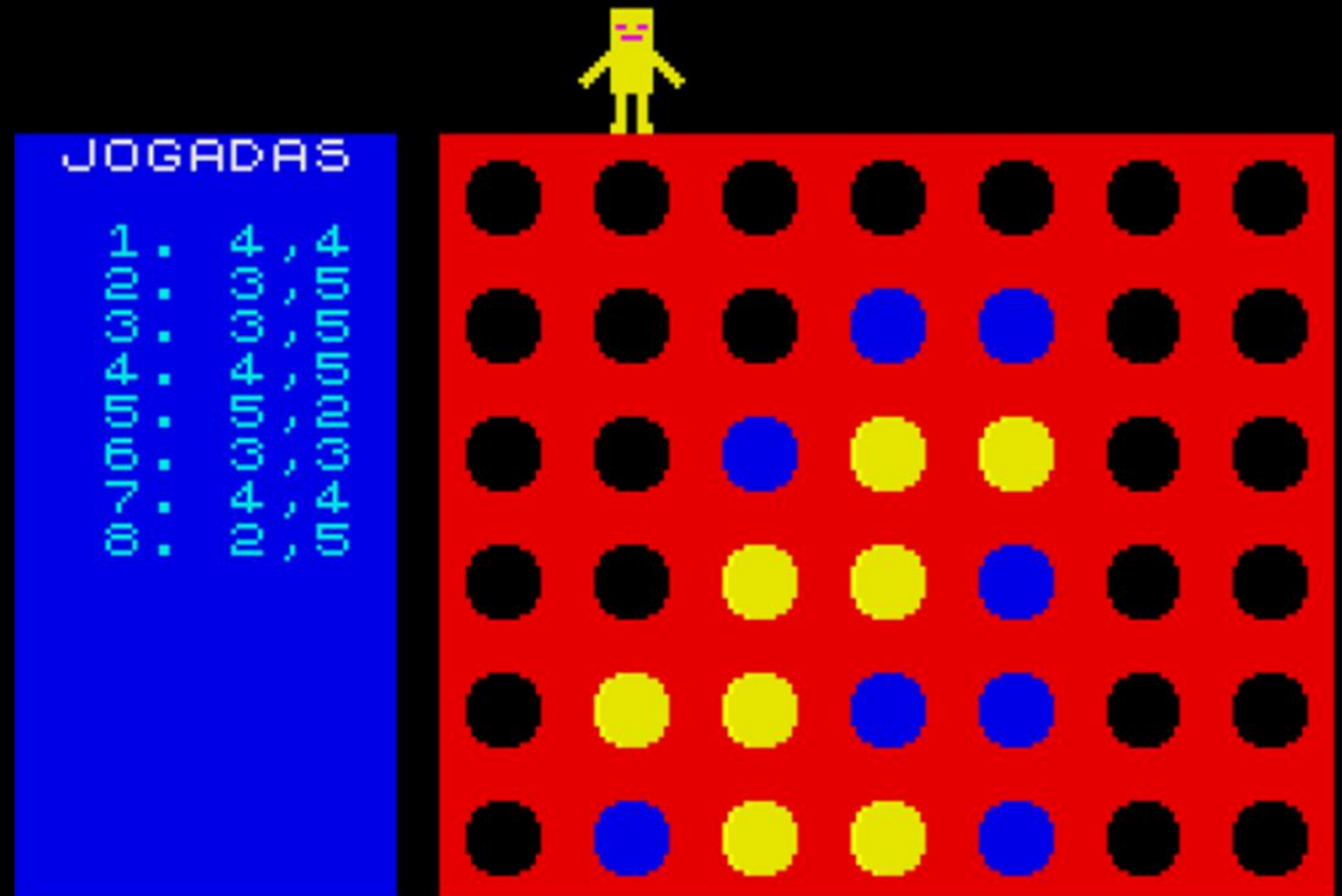


- ▶ S
- ▶ Voce Foi para SUL
- ▶ APANHAR OVOS
- ▶ Voce apanha OVOS



Nome: 4 em Linha  
Autor: Luís Lampreia e José Costa  
Editora: NA  
Ano: 1987

4 em Linha é um jogo recentemente recuperado, recriando o popular jogo com o mesmo nome. Isto porque a versão original estava inacabada, embora jogável, e o ecrã de carregamento também se encontrava num ficheiro à parte. Entretanto reconstruímos o jogo com base em rotinas encontradas nas cassetes do autor. Sem dúvida o melhor programa do género, superando mesmo o que se fez lá fora.

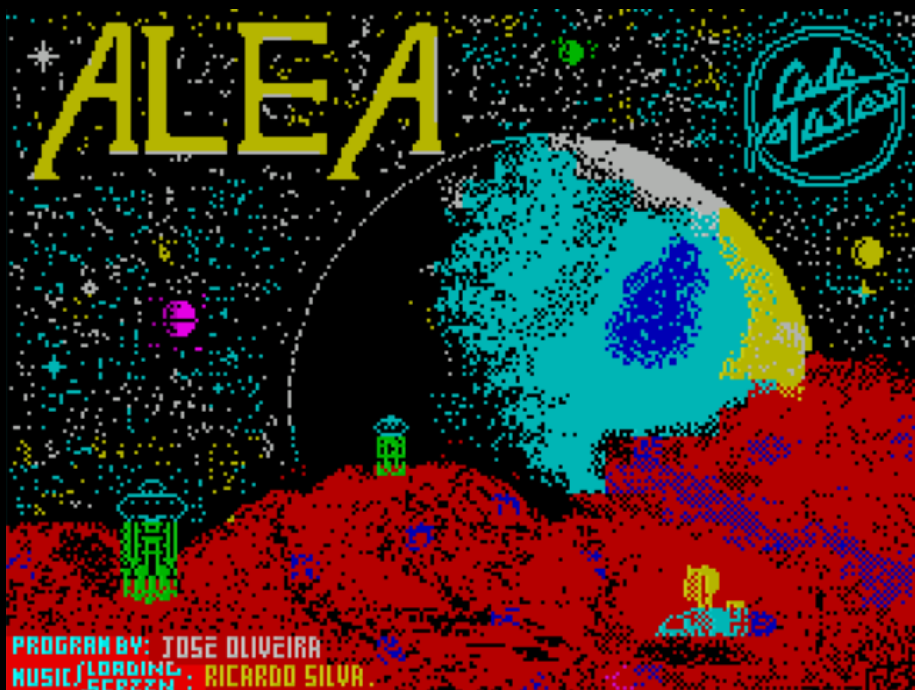


Nome: Alea

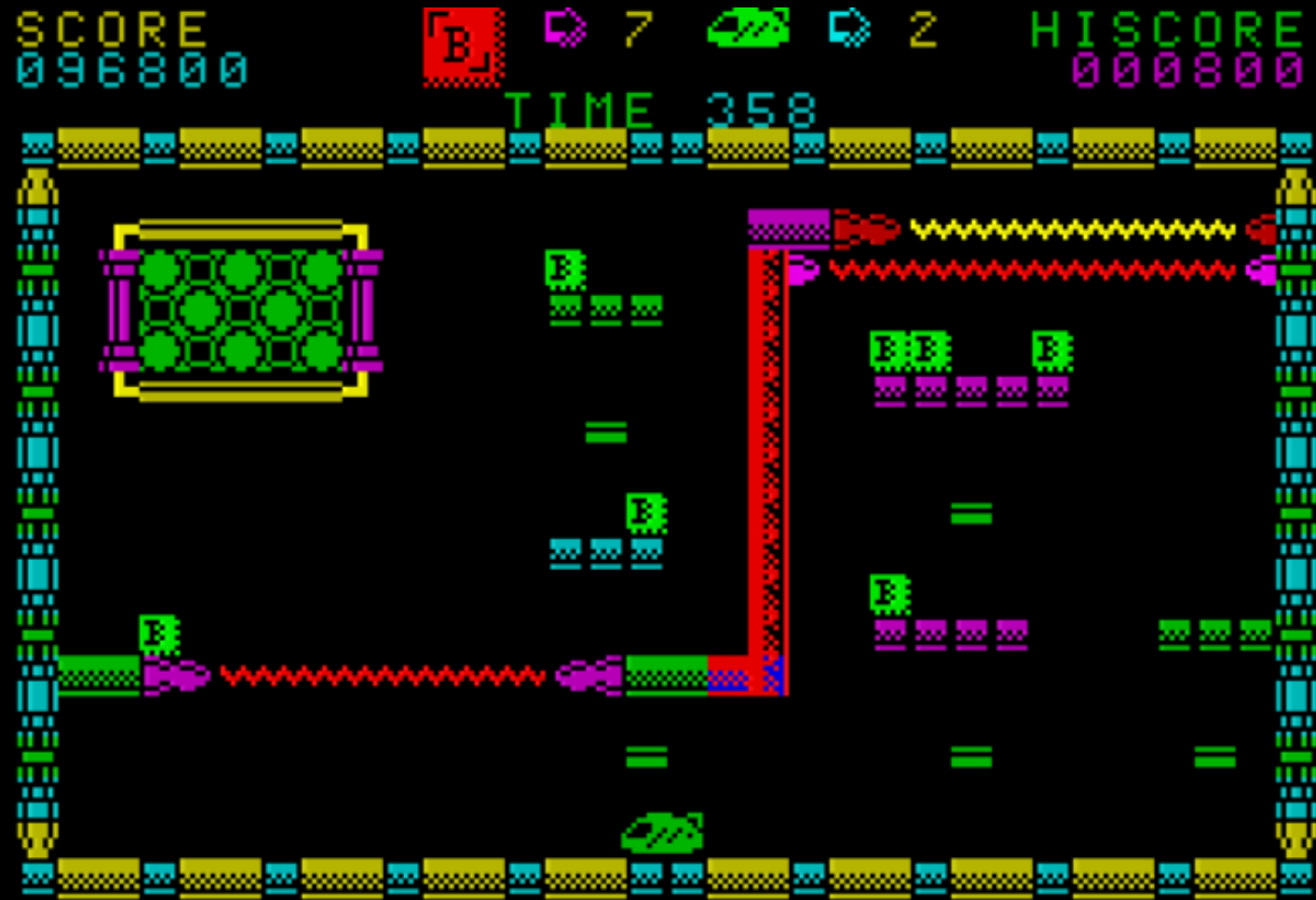
Autor: José Oliveira e Ricardo Silva

Editora: NA

Ano: 1987



Tem o selo da Code Masters e tinha qualidade suficiente para pertencer ao seu catálogo, embora não tenha chegado a esse ponto. Em Alea, controlamos uma nave que tem que recolher todas as células de energia num curto espaço de tempo, antes de poder passar ao nível seguinte. O problema é que as armadilhas e os obstáculos são imensos e variados. Viciante, mas tremendamente difícil...





Nome: Alien Evolution  
Autor: Marco e Tito  
Editora: Gremlin Graphics  
Ano: 1987



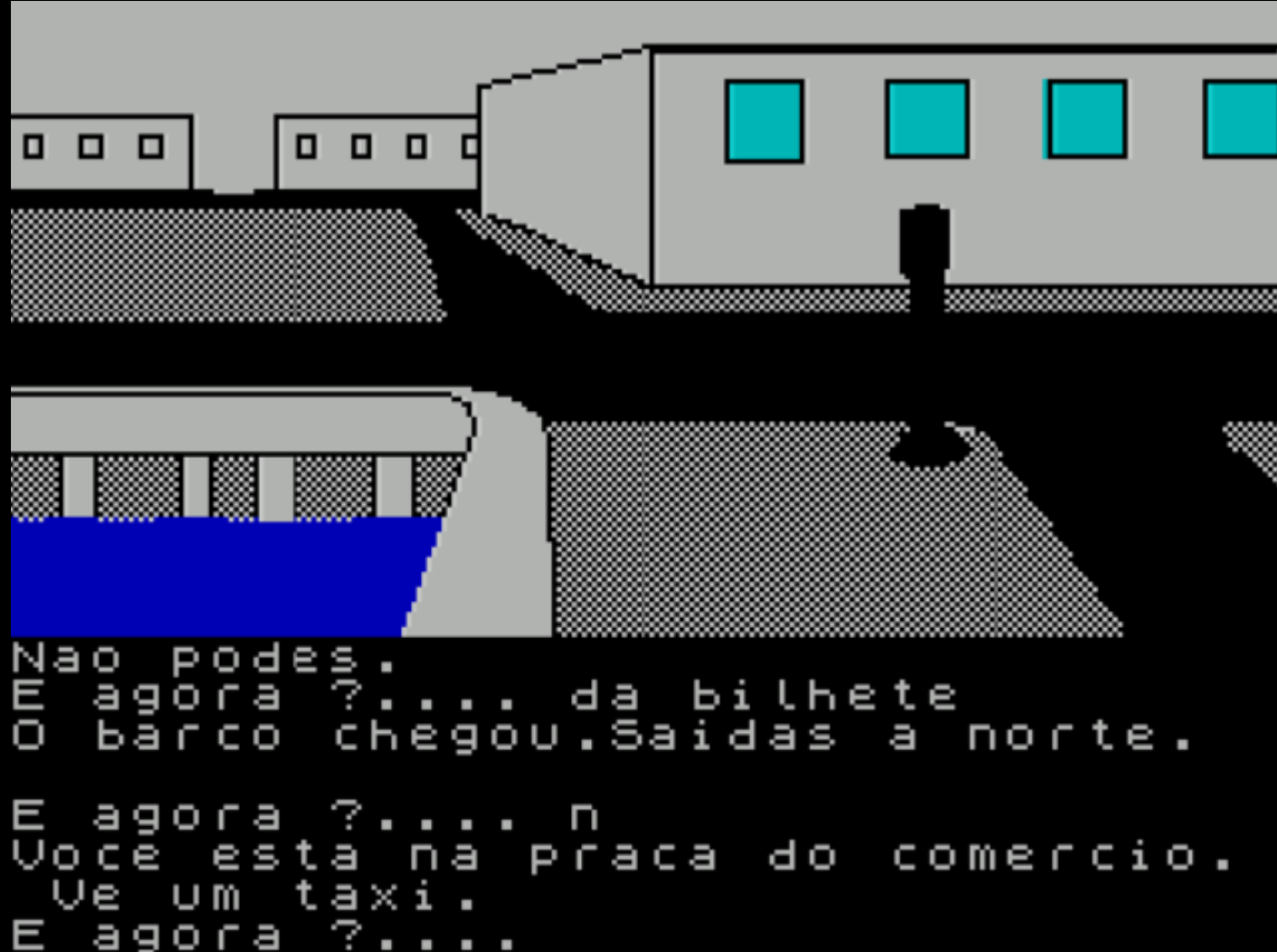
Nunca um jogo português teve tanto sucesso internacional como Alien Evolution. Inspirado nos clássicos Ant Attack e Alien 8, a acção é passada num cenário futurista pós-holocausto, no qual os sobreviventes lutam contra os *cyborgs*, que agora dominam o planeta. Com uma jogabilidade notável, esta aventura isométrica fica para a história como um dos melhores jogos de sempre criado por programadores nacionais.



Nome: Carlos Lopes em Busca dos Ténis Perdidos  
Autor: Paulo Sousa e Luís Esteves  
Editora: NA  
Ano: 1987



Carlos Lopes em Busca dos Ténis Perdidos foi um jogo que nos anos 80 granjeou alguma fama no nosso país, mesmo estando incompleto e com *bugs*. Não admira, o famoso corredor tinha ganho a primeira medalha de ouro para Portugal em JO uns anos antes. O objectivo do jogo é encontrar os seus ténis e fazer depois uma viagem até Seul. Mas ficamos encravados numa chave que não se consegue apanhar...



Nome: The Forest of Shadows

Autor: Mário Nogueira

Editora: Vesúvio

Ano: Desconhecido



The Forest of Shadows não é uma aventura para principiantes, não só por estar em inglês, mas também por ter alguns comandos que nem sempre são os mais intuitivos. A fazer lembrar as aventuras de João Paulo Fragoso, embora os textos não sejam tão absorventes, mas a história é mirabolante, está bem construída e puxa-nos até ao fim. Isso se conseguirmos passar o Conde Drácula, pois claro...

```
You are in a small path, coming  
from the gate to the front door.  
The path cross a beautiful gar-  
den, full of multi-color flowers.  
You can go E,W,S,N.  
Hei, look out-there's a dog tryi-  
ng to catch you.
```

```
I'm ready for your instructions.  
>GIVE RABBIT TO DOG  
After eating the rabbit, the dog  
falls dead-I think that the ra-  
bbit was poisoned.
```

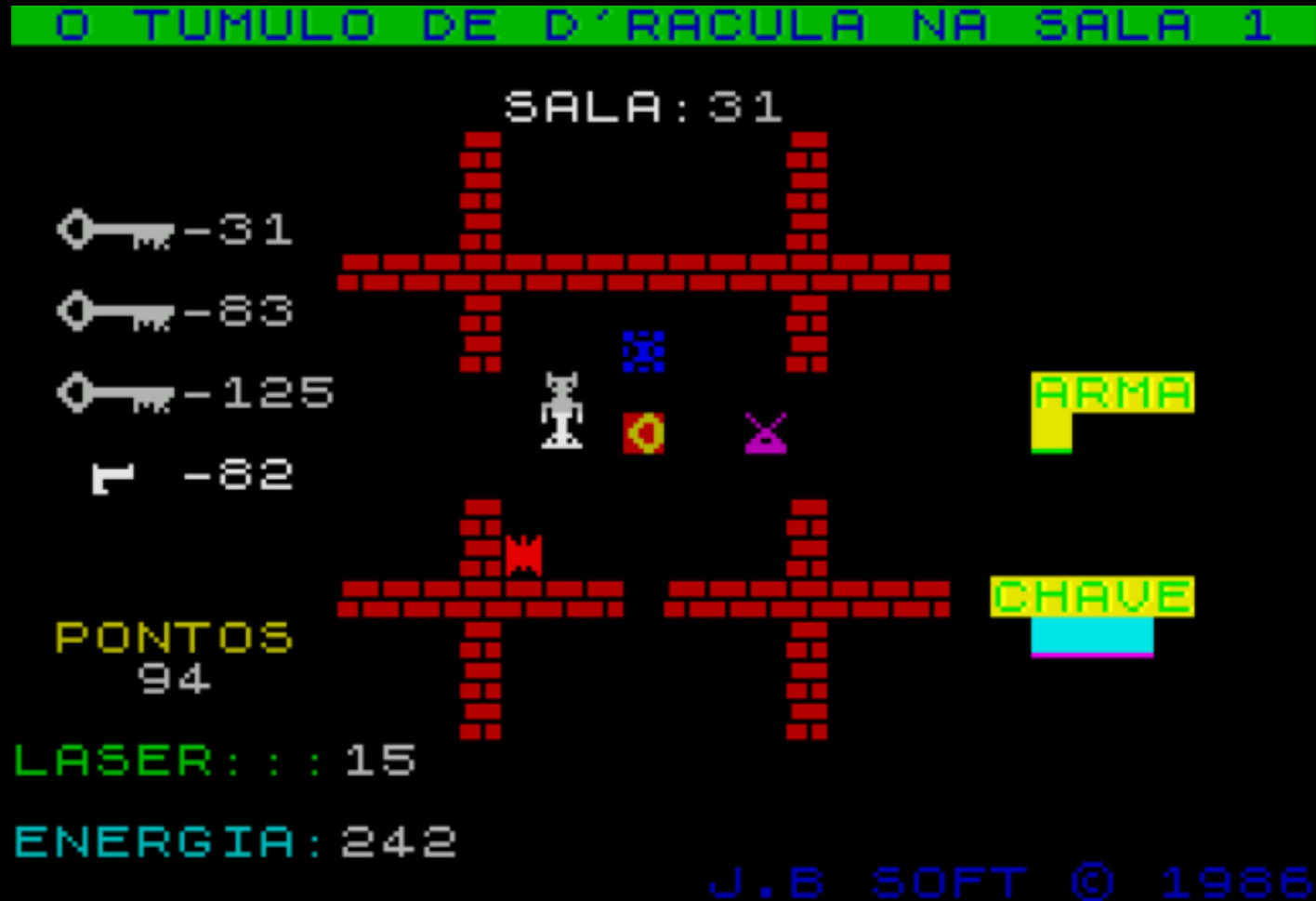
```
I'm ready for your instructions.  
>
```



Nome: Gods Lab  
Autor: Jorge Branco  
Editora: The Whiteam  
Ano: 1987



Gods Lab foi o programa mais ambicioso de Jorge Branco, pelo menos no que diz respeito a jogos. Totalmente desenvolvido em BASIC (nota-se na lentidão), o jogo apresenta algumas ideia bastante interessantes e consegue motivar-nos até descobrirmos onde se encontra o túmulo do Drácula. Mas só lá podemos chegar depois de encontrar as três chaves e o laser, muito útil para abrir caminho.





Nome: Talismã

Autor: José Antunes e Moutinho Pereira

Editora: Softmail

Ano: 1987 / 1990



Talismã é a mais mediática aventura portuguesa de sempre. Os gráficos têm uma qualidade e uma pormenorização muito acima do habitual em programadores portugueses, mais visível na primeira parte. O objetivo é encontrar as quatro partes de um talismã, supostamente uma em cada uma das quatro partes deste jogo. No entanto, tudo indica que as duas últimas partes nunca tenham sido lançadas oficialmente.



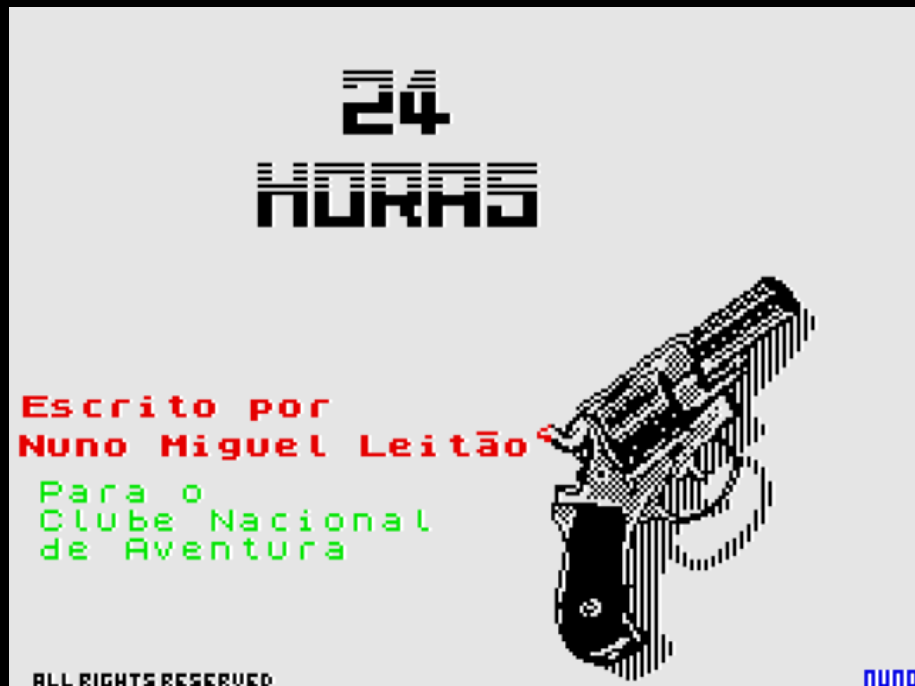
ESTA NUM BARCO, A 67,5 CM DO  
CAIS. PERDEU OS REMOS. AGUAS  
NEGRAS DE POLUICAO ABANAM A  
FRAGIL EMBARCACAO. PODE VER  
UMA CORDA, UMA CANA, UM PAPEL  
SELADO  
E AGORA ? ■

Nome: 24 Horas

Autor: Nuno Miguel Leitão

Editora: Clube Nacional de Aventura

Ano: 1988



Nuno Miguel Leitão foi um dos fundadores do Clube Nacional de Aventura, tendo apenas 16 anos quando desenvolveu 24 Horas. O jogo é baseado na conhecida série Dempsey & Makepeace, colocando-nos no papel de Dempsey, que tem que salvar a sua parceira, raptada por terroristas. Apesar de ter apenas texto, a aventura mostra-se já bastante consistente, ainda mais tendo em conta a tenra idade do seu programador.

Estã no seu quarto de hotel. Nu-  
ma das paredes existe um quadro,  
e, no lado oposto um armário.

Saidas: Norte para a sala e Este  
para a cozinha.

Pode também ver:

O jornal vespertino.

Algumas munições.

Uma calças.

Uma camisa.

Um casaco.

7

Nome: City Connection

Autor: Manuel Lemos, Ricardo Pinho e Paulo Gordinho

Editora: NA

Ano: 1988



Em City Connection assumimos o controlo de uma viatura que tem como objetivo percorrer as estradas de doze cidades / países, exigindo bastante destreza para nos desviarmos dos vários obstáculos que se encontram ao longo do caminho. É ainda possível disparar latas de óleo contra os outros carros, podendo então serem abalroados e colocados fora do caminho. A versão para o ZX Spectrum é considerada por muitos como a melhor.



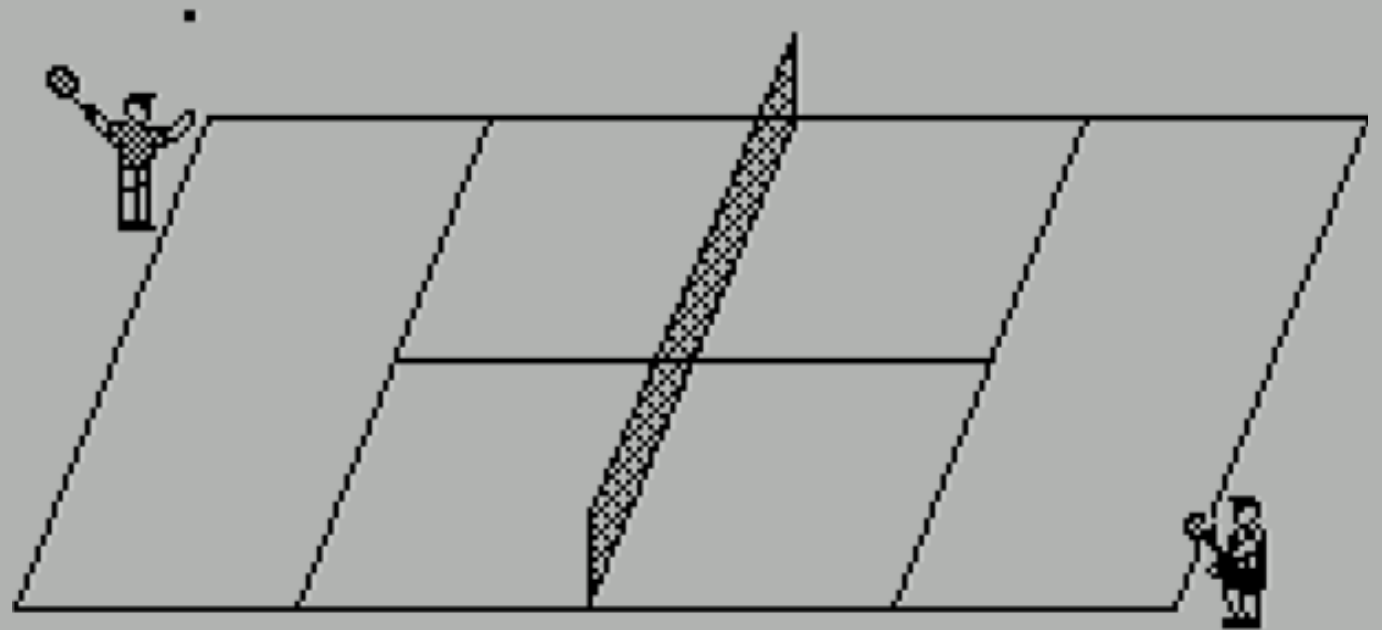
Nome: O Empresário

Autor: Paulo Balão, Renato Vieira e Carlos Peixoto

Editora: NA

Ano: 1988

O Empresário representa um caso único no nosso país: um jogo de tabuleiro que vem acompanhado de uma cassete com um programa para o ZX Spectrum, e que necessita do apoio do computador para poder ser jogado. O programa é constituído por três partes, inclui quatro pequenos minijogos (Ténis, Golf, Hipismo e Rali), que também constituem um divertimento à parte, dentro do próprio jogo.



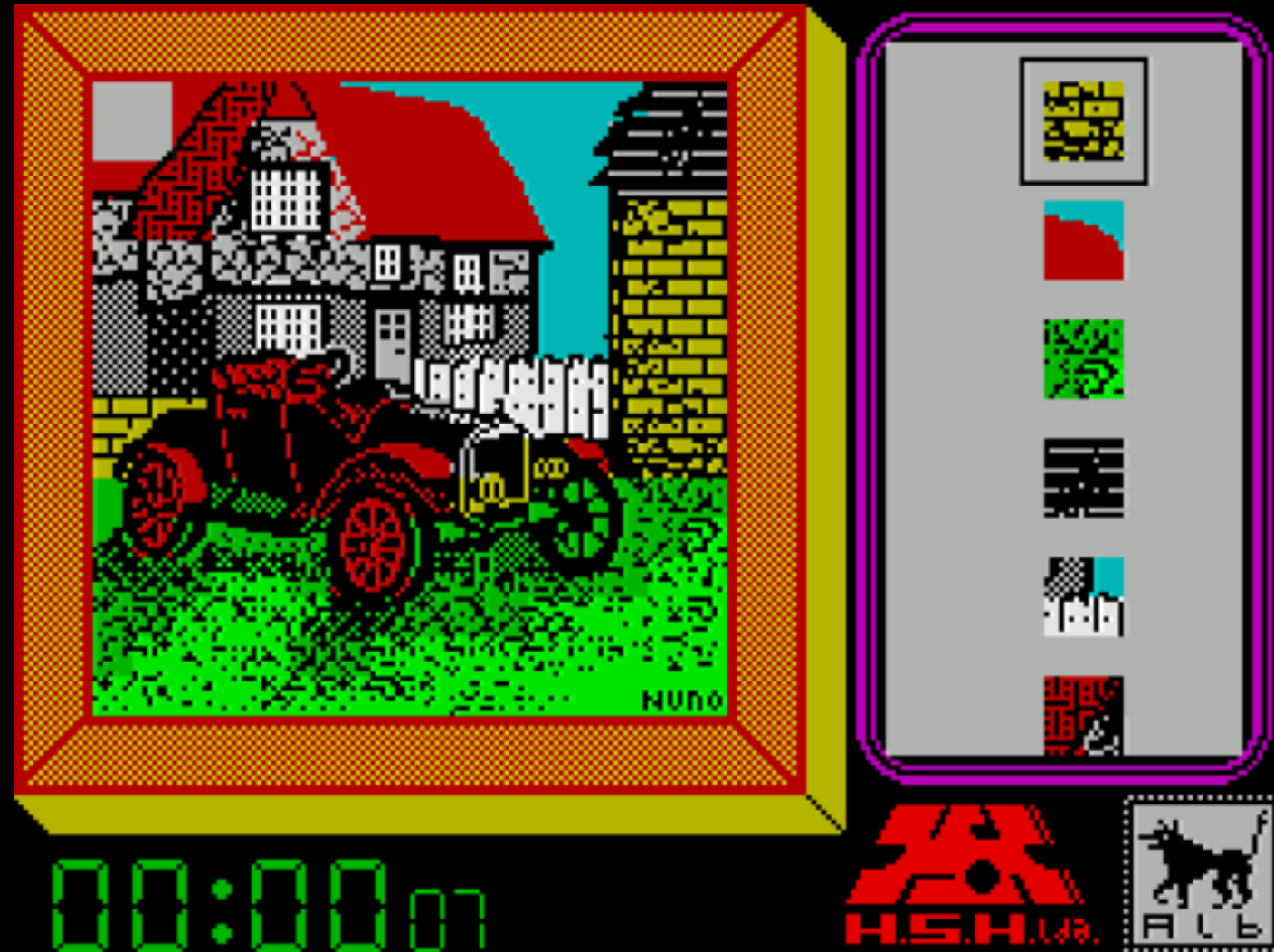
Nome: Puzzles

Autor: Manuel Albuquerque, Nuno Albuquerque e Maria do Carmo Albuquerque

Editora: Hardware Software House

Ano: 1988

Puzzles recria os populares quebra-cabeças *jigsaw*. Além de uma grande qualidade gráfica, fulcral para o sucesso deste tipo de desafios, contém algumas novidades, tal como a escolha do grau de dificuldade e vários *puzzles* à disposição, qual deles o mais bonito. Não estaremos a ser injustos se dissermos que é mesmo um dos melhores jogos do género.





Nome: S.O.S. no Paraíso  
Autor: Carlos Guimarães e Kiko  
Editora: Adada Soft Produções  
Ano: 1988



Não é dos jogos mais indicados para os principiantes nas aventuras de texto, tendo alguns *bugs* e problemas ao nível da jogabilidade, nomeadamente ao nível dos comandos, um pouco limitados, e um grau de dificuldade um tanto ou quanto elevado na fase inicial. Mas quem ultrapassar estes primeiros problemas, pode encontrar aqui um desafio interessante e duradouro.



```
Exit:norte.  
E agora ? > exam placa  
BEH VINDOS AO PARAISO DE BONGO  
BONGO. O que?!?! Tu nem  
queres acreditar ! Vies-te  
exactamente parar ao teu  
destino. Que sorte, nao ?  
E agora ? >
```



Nome: Welcome to Hollywood  
Autor: Luis Rolo e Bruno Taborda  
Editora: NA  
Ano: 1988

Welcome to Hollywood tornou-se conhecido apenas 32 anos após ter sido desenvolvido, quando foi recuperado por Planeta Sinclair. À boa maneira de Rock Star Ate My Hamster, o jogo coloca-nos no papel de um produtor de filmes da Sétima Arte, que tem como objectivo não ir à falência, realizando filmes que sejam sucessos de bilheteira, e, se tudo correr bem, vencer os desejados óscares.

**PUBLIC ATTENDANCE**

**PERCENTAGE: 78% RECEIPT: T#39000**



Nome: Basket

Autor: Carlos Baia e Paulo Marques

Editora: NA

Ano: 1989



Ao estilo de Football Manager, que se conheça, Basket é caso único no panorama do ZX Spectrum, pois mete-nos ao leme de uma equipa de basquetebol. Tem as opções todas que se espera num jogo deste tipo, e nem o facto de ser em BASIC, lhe retira o interesse. É o ideal para quem gosta do género, sendo um jogo que se tivesse aparecido uns anos antes, teria feito sucesso.



TEMPO 18:00

S-SUBSTITUICOES

T- D. TEMPO

ANDRE

---4a FALTA PESSOAL

Nome: Bombardment  
Autor: Phantom Software Club  
Editora: NA  
Ano: 1989

Olhando para os dois primeiros níveis de Bombardment, pode-se pensar que estamos perante apenas mais um clone de Bomber. No entanto, as surpresas começam quando, ao atingirmos o terceiro nível, verificamos que começa um jogo totalmente diferente. Desde acertar em alvos em movimento, até percorrer um percurso sem se ser atingido por mísseis inimigos, existe sempre bastante diversidade.



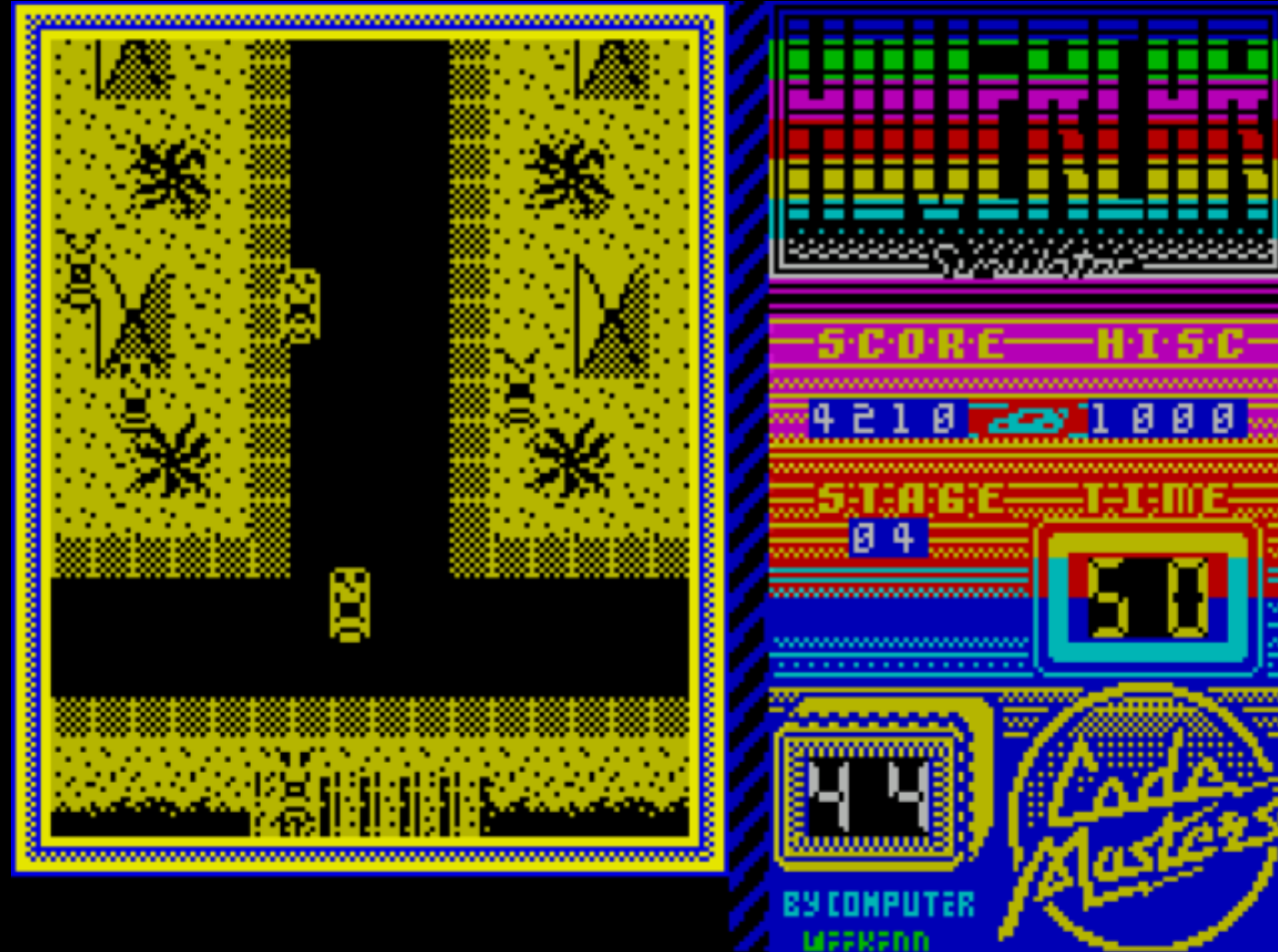
Nome: Hovercar Simulator

Autor: José Oliveira e Ricardo Silva

Editora: NA

Ano: 1989 / 1991

Nesta corrida futurista, temos que ao longo de quatro níveis tentar sobreviver nas perigosas estradas e rios, recheados de inimigos e obstáculos, que ao mínimo toque pulverizam a nossa viatura. A palavra "Simulator" não engana, é um desafio à boa maneira dos que faziam parte da Code Masters, embora o jogo nunca tenha sido lançado por essa editora.



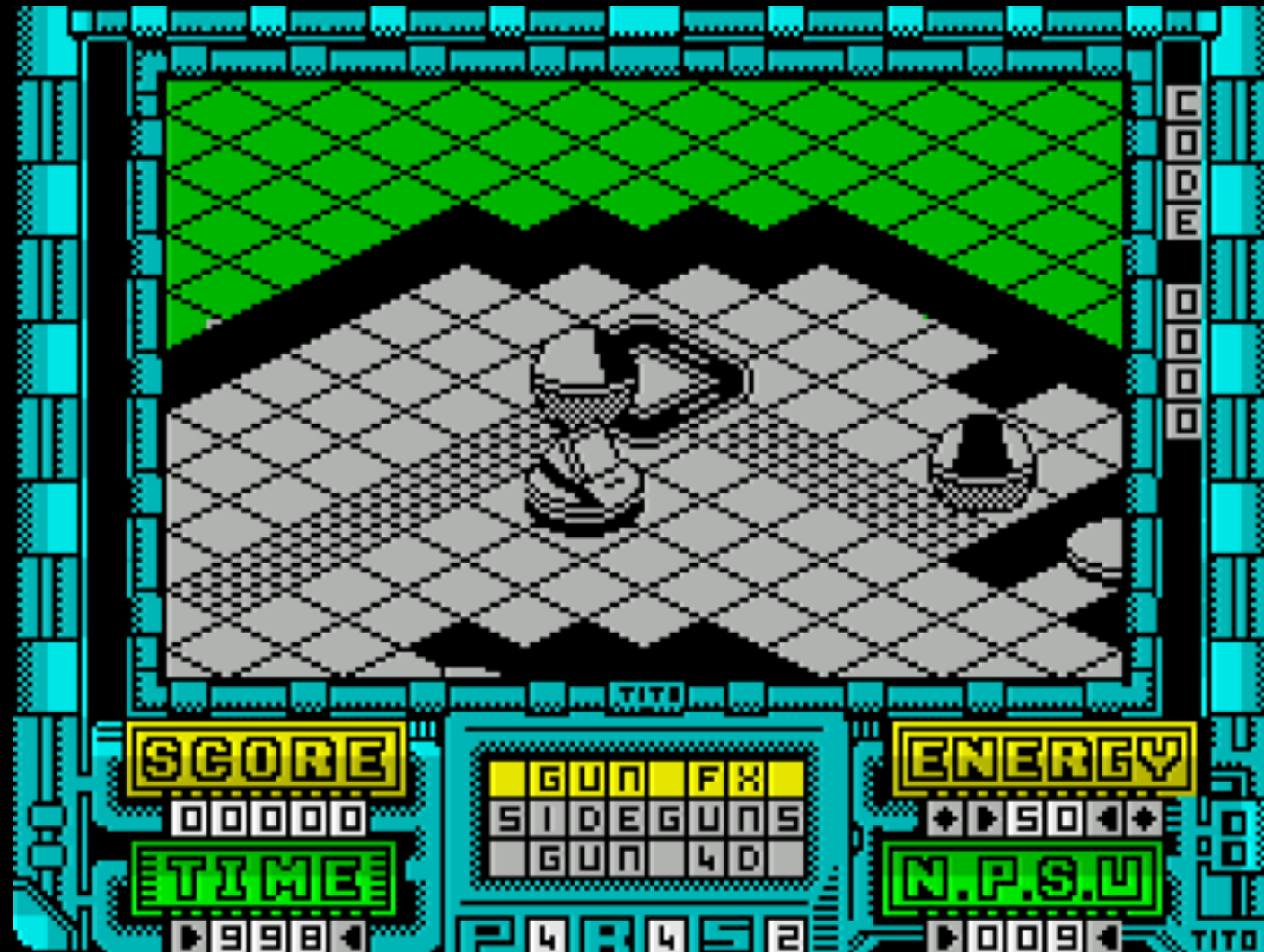
Nome: Klimax

Autor: Rui Tito e M.F. Valente

Editora: Hewson Consultants

Ano: 1989

Klimax tem óbvias semelhanças com Alien Evolution, assim como com alguns jogos famosos, nomeadamente Highway Encounter e Quazatron, apresentando, ao longo de 16 níveis, cenários isométricos, gráficos futuristas e atrativos, e uma jogabilidade acima da média. Mais uma vez a demonstrar que fazíamos jogos tão bons quanto os estrangeiros.





Nome: Kraal

Autor: Carlos Leote, Pedro Fortes e Rui Tito

Editora: Hewson Consultants

Ano: 1989

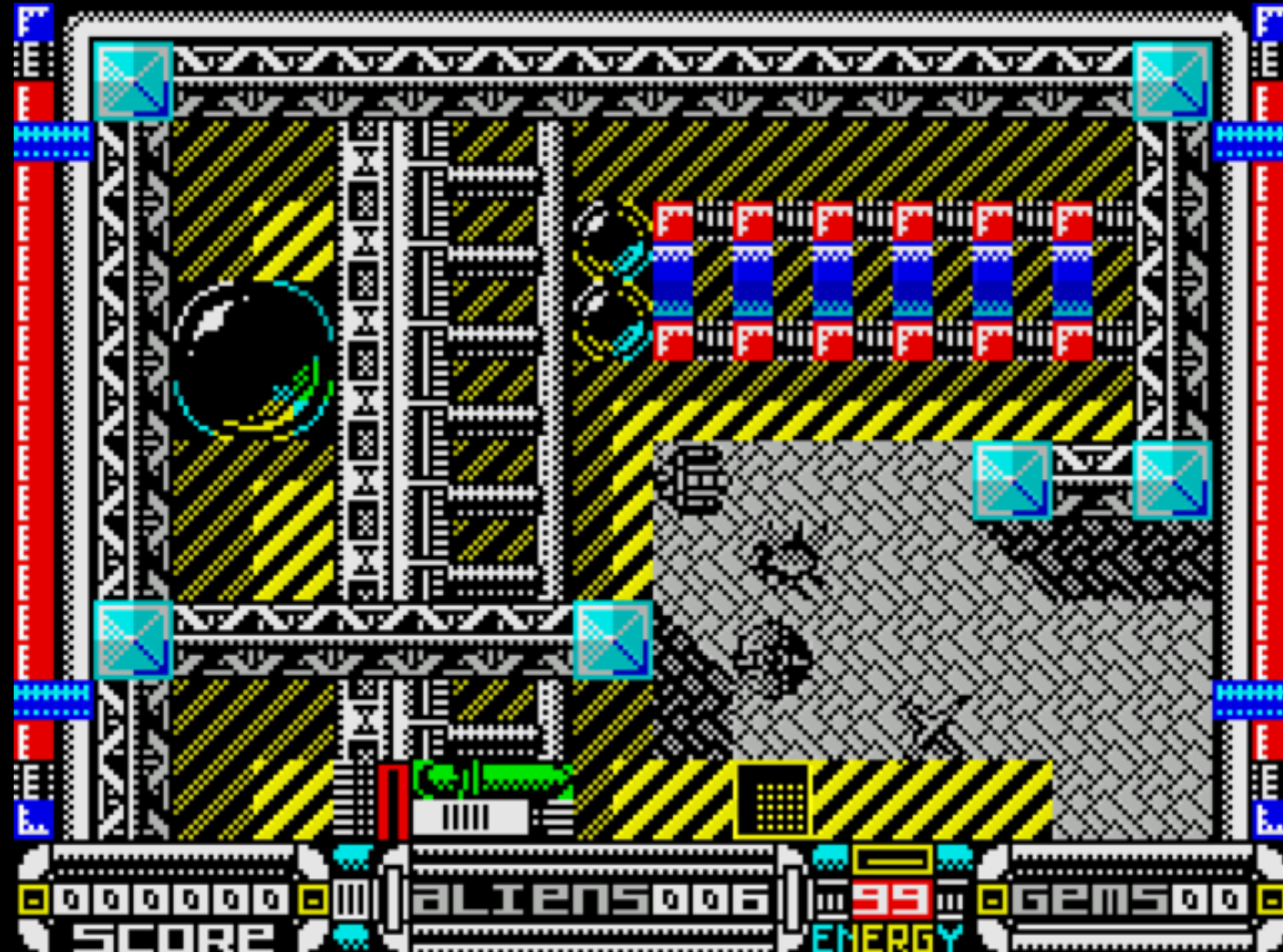
Kraal destacou-se por duas coisas: em primeiro lugar, pela inclusão da voz sintetizada em várias partes do jogo. Em segundo, por uma maldade feita pela equipa programadora, que incluiu no menu inicial a opção de striptease, dando a entender que quem terminasse o jogo iria ter um prémio. O jogo é interessante, trazendo à memória, ao longo dos seus cinco níveis, Shadow Skimmer, nomeadamente ao nível gráfico.

2m 54s 7

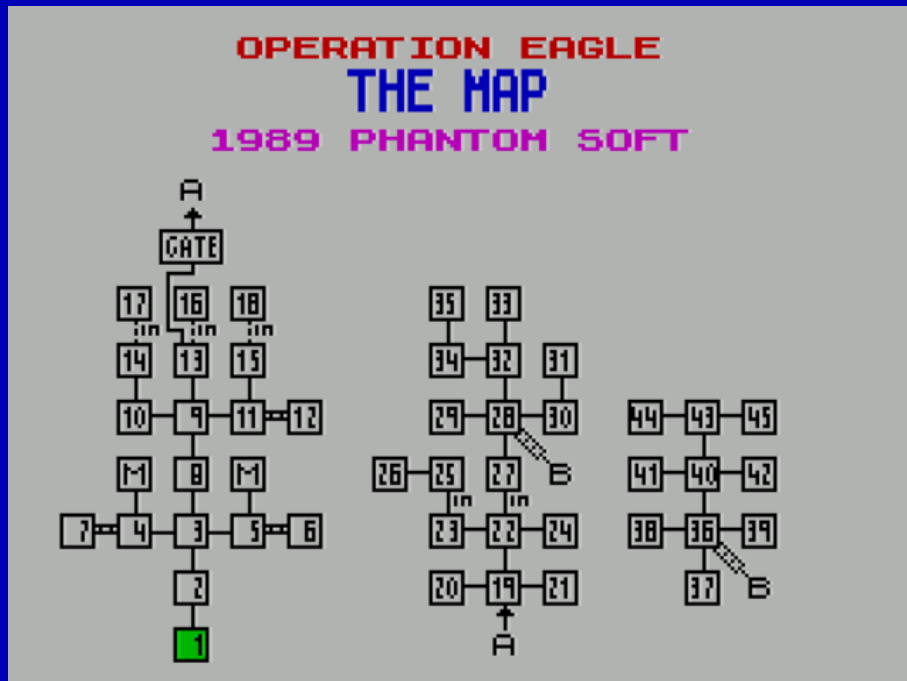
# KRAAL



HEWSON



Nome: Operation Eagle  
Autor: Phantom Software Club  
Editora: NA  
Ano: 1989



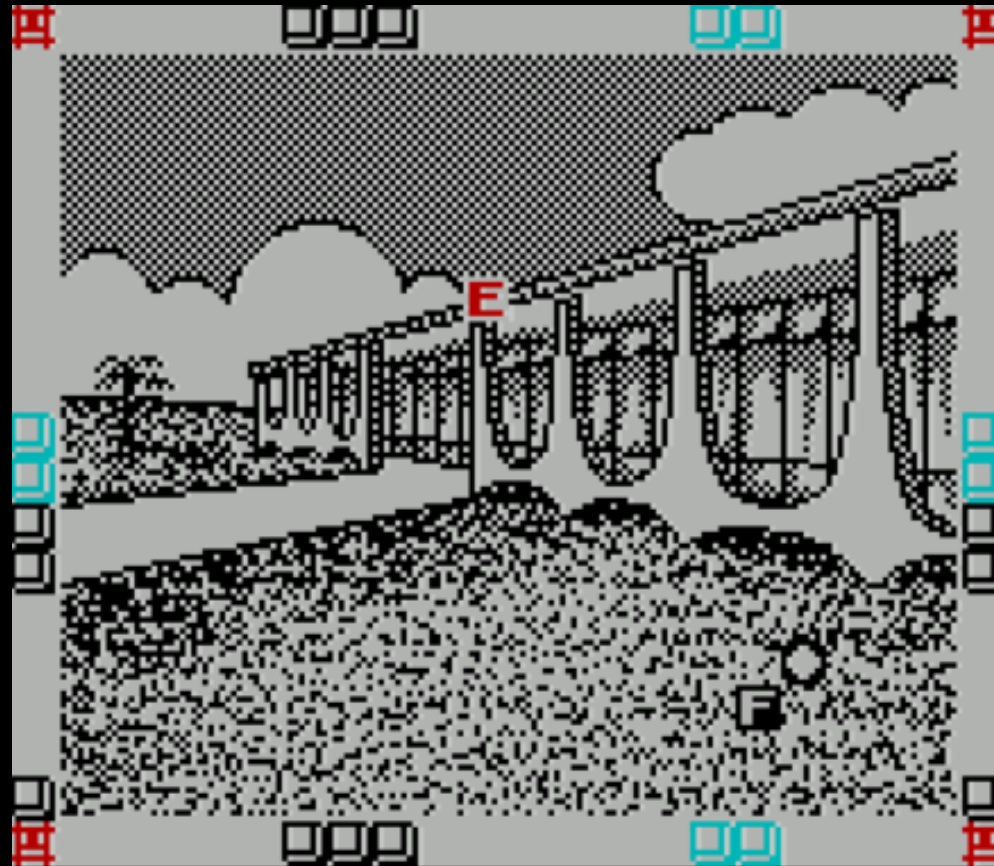
O mais surpreendente dos jogos desenvolvidos pela Phantom Software Club, foi uma aventura criada com recurso ao GAC. O objectivo é infiltrarmo-nos no campo inimigo, resgatar um coronel, eliminar o comandante inimigo e destruir o depósito de munições. Depois é só chamar o helicóptero de resgate. Como se pode ver, nada que um candidato a Rambo não consiga fazer de olhos vendados e uma perna às costas.

```
PHANTOM SOFTWARE CLUB PRESENTS:  
OPERATION EAGLE  
COPYRIGHT 1989 PHANTOM SOFT  
ALL RIGHTS RESERVED  
MISSION: INFILTRATE THE ENEMY  
PRISON-CAMP, RESCUE COLONEL  
HICHS, KILL THE EVIL COMMANDER  
OF THE CAMP AND DESTROY THE  
MUNITION DEPOT. USE THE  
TRANSMITTER TO CALL A  
HELICOPTER FOR SUCCESSFUL  
ESCAPE... GOOD LUCK!
```

You are in a helicopter, flying over deep jungle. You can see the prison-camp lying in the north. The pilot decreases the speed and sets down in a small clearing. You jump out. Seconds later, the heli takes off and flies away.  
Press any key to begin.

Nome: Play for Peace  
Autor: Nuno Miguel Almeida  
Editora: Top games  
Ano: 1989

Play for Peace está muito bem conseguido ao nível gráfico. Ao longo de quinze níveis, começando em Lisboa e finalizando no Brasil, passando por algumas das potências nucleares, controlamos os bastões que tentam dirigir a bola para determinados pontos no ecrã, um pouco à semelhança do Tiro à Parede. O objectivo é muito meritório: contribuir para a desmilitarização do Planeta. No entanto, a jogabilidade não é famosa...



PONTOS  
192550



NIVEL 15 - BRASIL  
Brasília - P. Alvorada



Nome: Treinador de Futebol

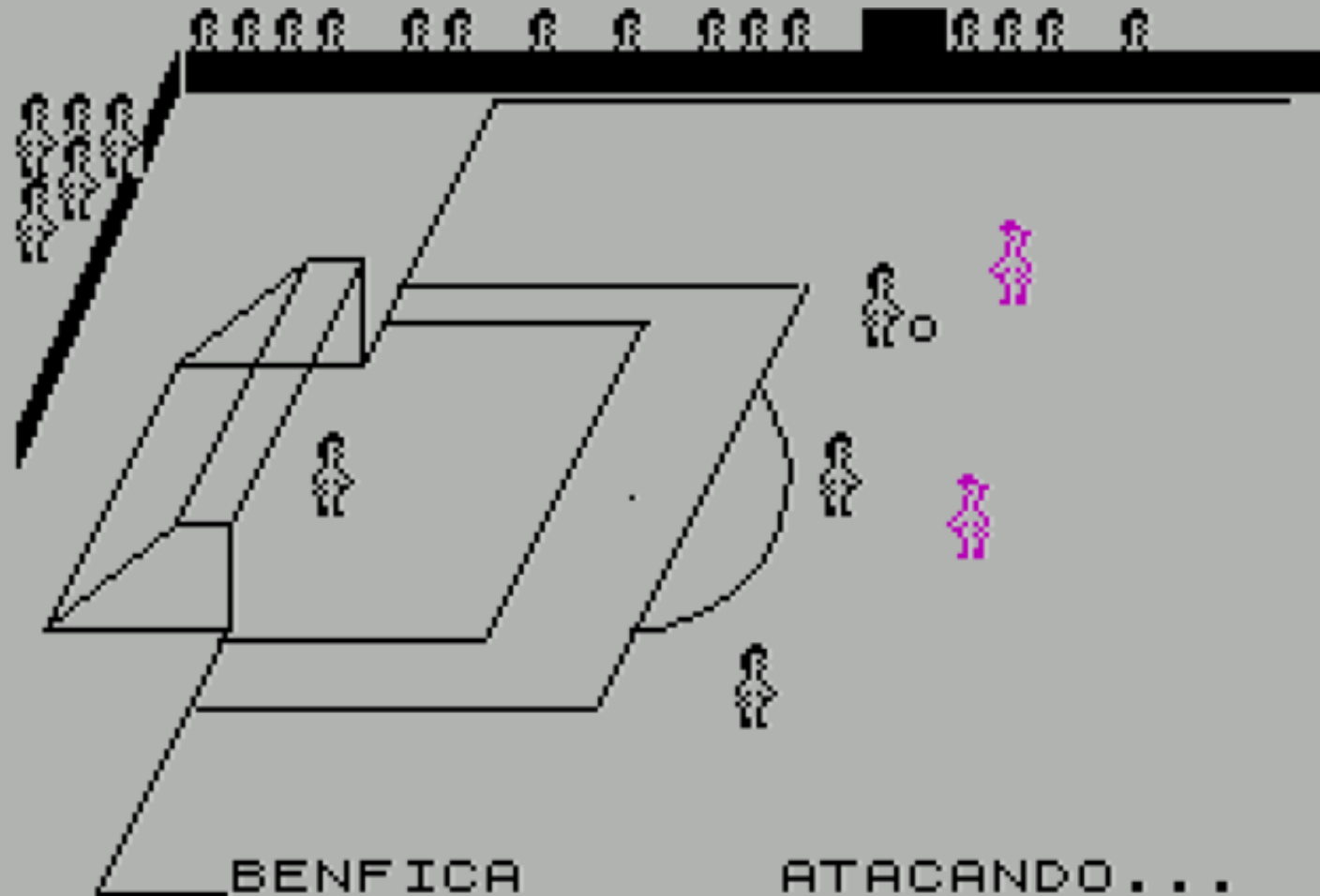
Autor: Tiago Martins

Editora: Softimar

Ano: 1989



Football Manager originou 1.001 clones ao longo dos anos (ainda hoje a saga continua), mas o mais surpreendente foi Treinador de Futebol, lançado em 1989 por um estudante de 13 anos. Apenas podemos jogar com o Benfica (um *bug* do jogo) e as opções ao dispor do utilizador são escassas, mas o conjunto é interessante, tendo em conta a tenra idade do programador.



Nome: The Worm  
Autor: Phantom Software Club  
Editora: NA  
Ano: 1989

The Worm é um clone de Snake. No entanto, o programador da Phantom Software Club, à semelhança do que já tinha feito com Bombardment, resolveu inovar. É assim possível alterar os atributos dos *sprites* e do ecrã, definir pontuações, etc., aumentando o interesse deste clássico intemporal. Sem dúvida, uma das melhores versões à época.

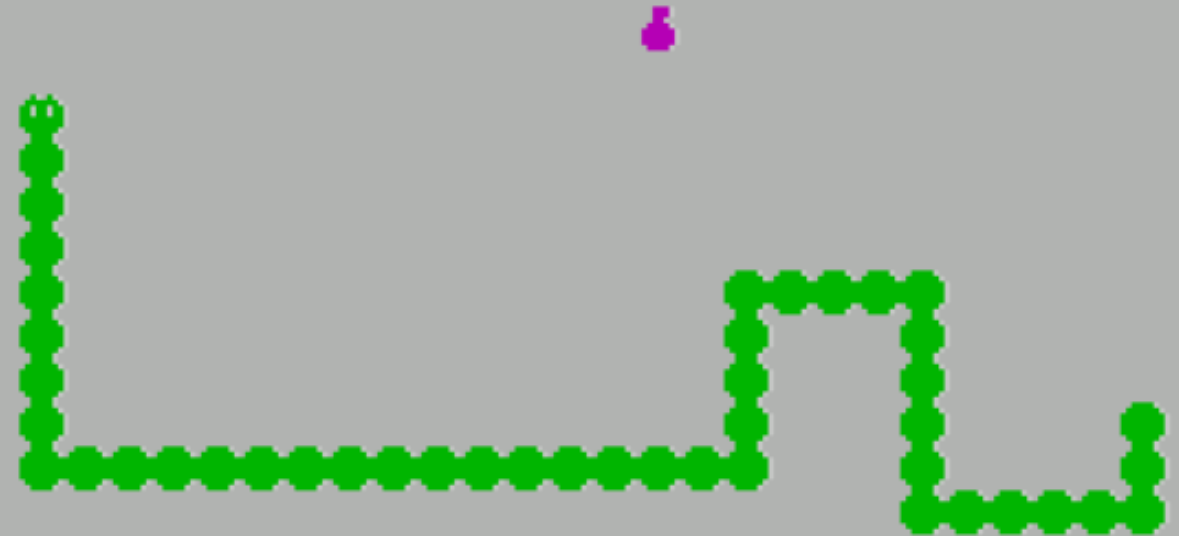
PHANTOM SOFTWARE PRESENTS:

## THE WORM

(C) PHANTOM SOFT 1989

- 1-KEYBOARD
- 2-SINCLAIR
- 3-REDEFINE
- 4-SPECIAL
- 5-FRUITS 60

Q-UP...A-DOWN...O-LEFT...P-RIGHT



🍷 11 🍷 44 HIGH: 🍷 0 🍷 0 🍷 = 60

Nome: The Annual Spaceship Contest

Autor: Fernando Pereira

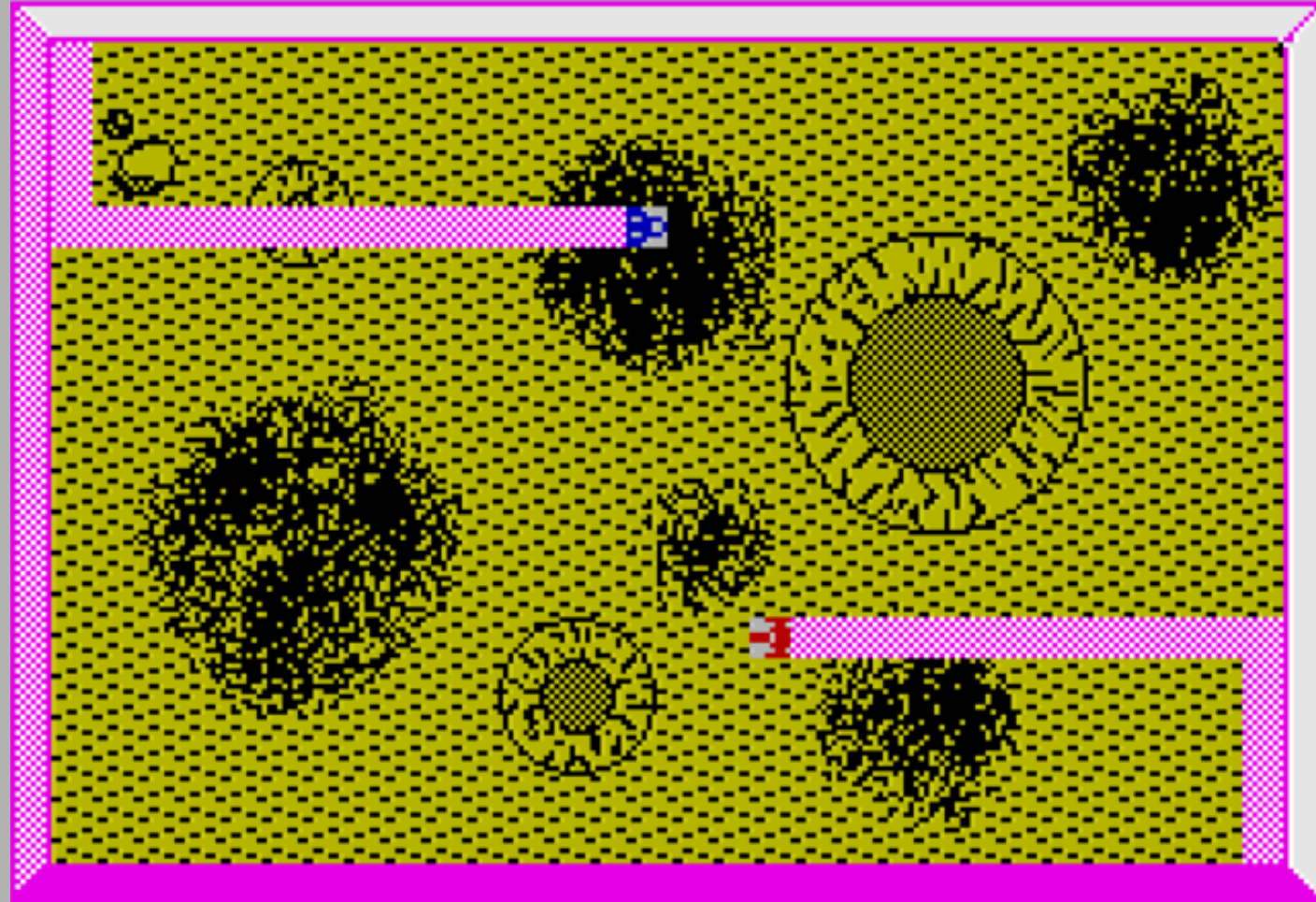
Editora: Star Computer Games

Ano: 1990

```
Program: SPACESHIP  
        THE ANUALL SPACESHIP CONTEST  
Bytes:  UDG
```

```
PLAYER 1 SELECT PILOT  
1 2 3 4 5
```

The Annual Spaceship Contest é um clone de Tron para dois jogadores, sendo uma das primeiras experiências de Fernando Pereira. A ação é passada num cenário futurista e a velocidade é bastante rápida, tanto que nem dá tempo para respirar. Depois de chocarmos contra algo, é apresentado o resultado, assim como um efeito sonoro a condizer. Um desafio sempre divertido.



Nome: Breakneck

Autor: Laurindo Sobrinho, Lucio Marino M. Quintal e Tony Sobrinho

Editora: Lusitânia

Ano: 1990

# BREAKNECK

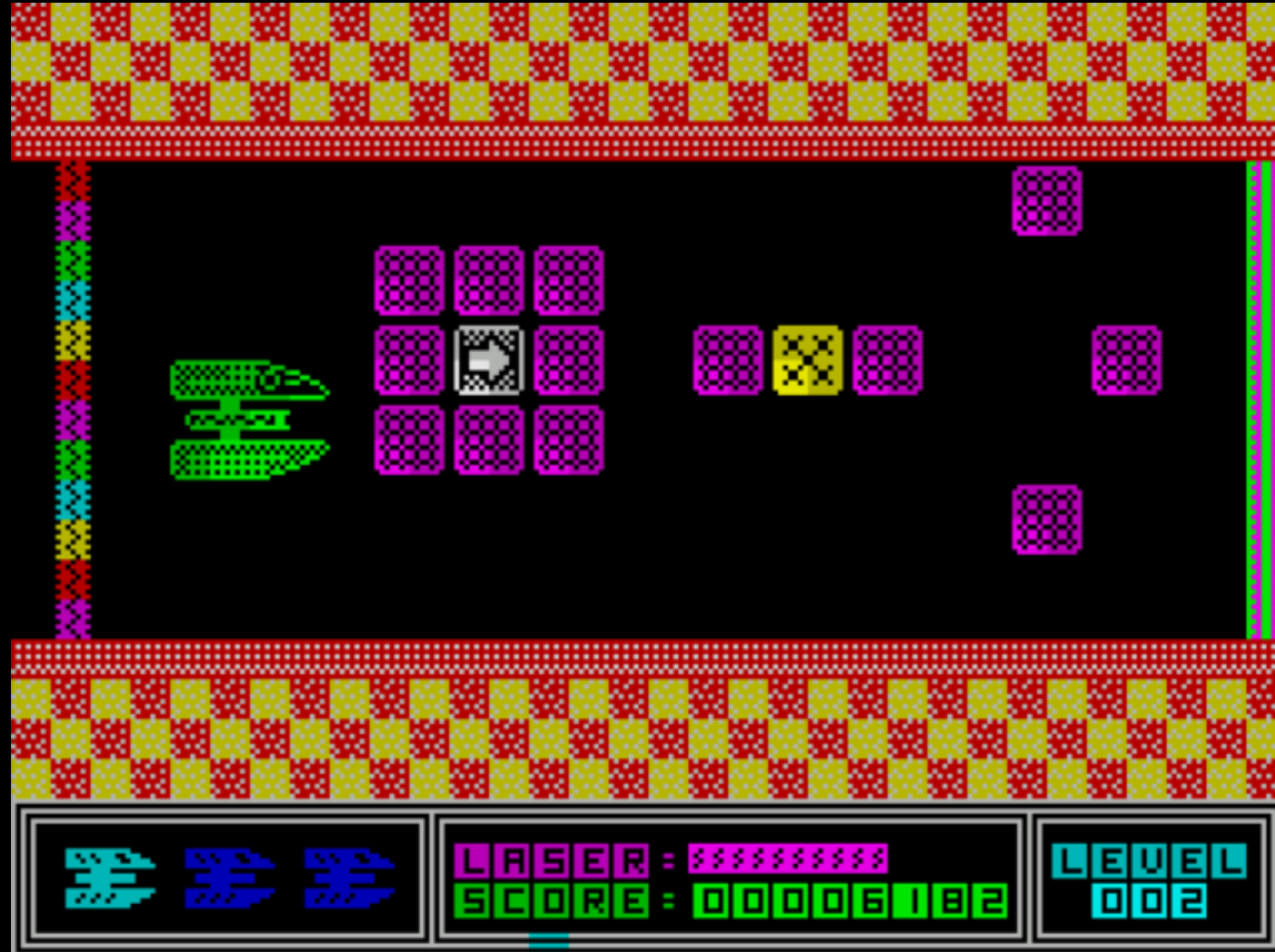
ORIGINAL IDEA  
GRAPHICS  
AND  
CODE

LAURINDO SOBRINHO

SCREEN

TONY SOBRINHO

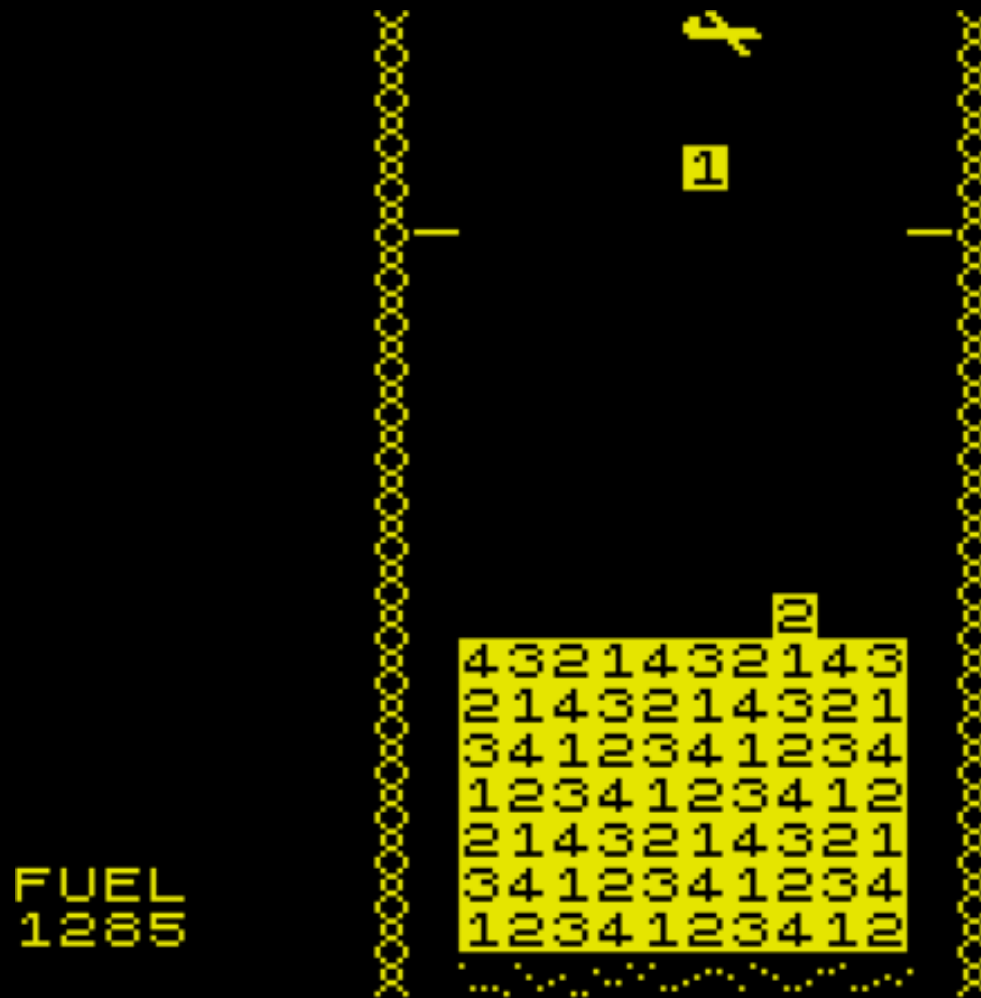
Neste jogo controlamos uma nave ao longo de 200 níveis, a qual tem que recolher uma chave, sendo conveniente apanhar alguns blocos que contêm bónus e destruir os restantes, por forma a conseguir desativar o campo de forças que se encontra no lado direito do ecrã. No entanto, do lado esquerdo, um outro campo de forças impele a nossa nave a alcançar rapidamente o lado direito, só então se passando ao nível seguinte.



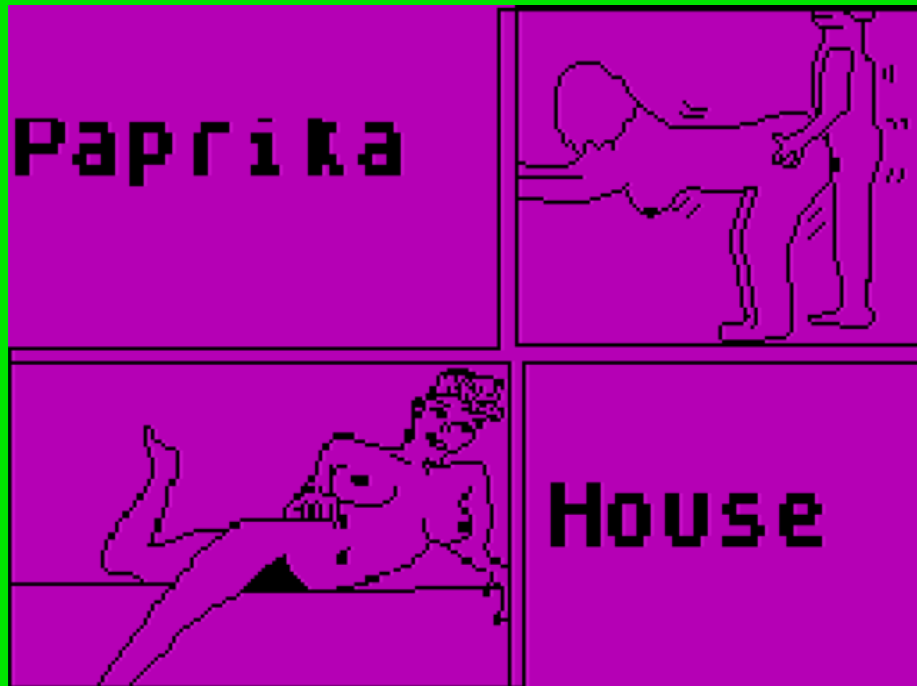
Nome: Kunga  
Autor: Paulo Vieira  
Editora: NA  
Ano: 1990



Kunga é um jogo aconselhado para todas as idades. Inspira-se em dois clássicos do ZX Spectrum, bastante distintos entre si, por sinal: Tetris e Bomber. Apesar de ser bastante básico, consegue captar a atenção pela sua temática original. O objetivo é fazer combinações de três números iguais, por forma a chegar-se à fortaleza inimiga que se esconde no solo.



Nome: Paprika House  
Autor: Paulo Vieira  
Editora: NA  
Ano: 1990



Quatro minijogos muito básicos, cobrindo diversos géneros, mas todos com um objetivo comum: apanhar a mulher. Num dos níveis, está atrás de uma porta e temos que descobrir em qual se esconde, noutra tenta fugir do nosso personagem e temos que conseguir agarrá-la, noutra ainda temos que descobrir o caminho até ela, desvendando o labirinto, e o último nível não poderá aqui ser descrito, mas é fácil imaginar-se a temática.



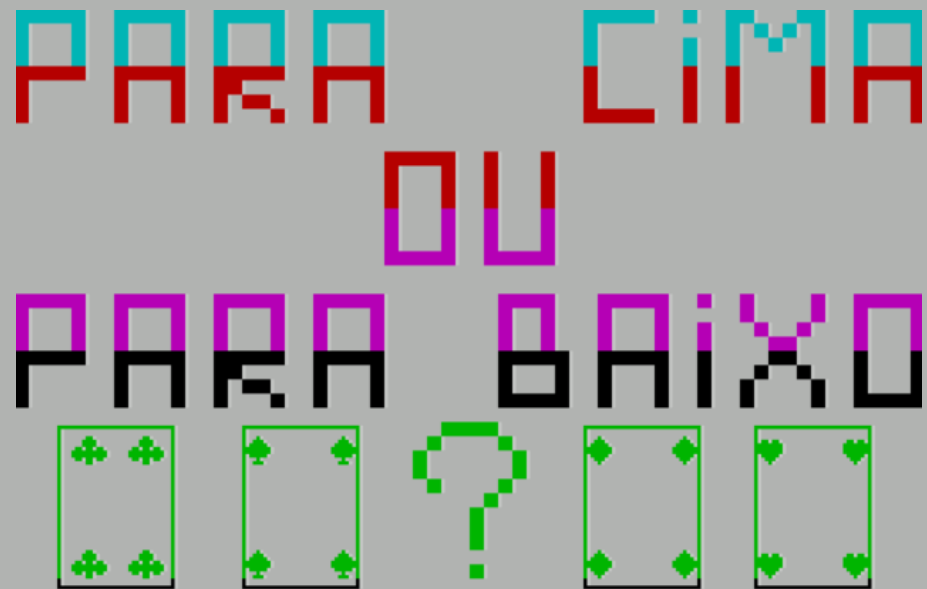


Nome: Para Cima ou Para Baixo?

Autor: Nuno Tomé

Editora: NA

Ano: 1990



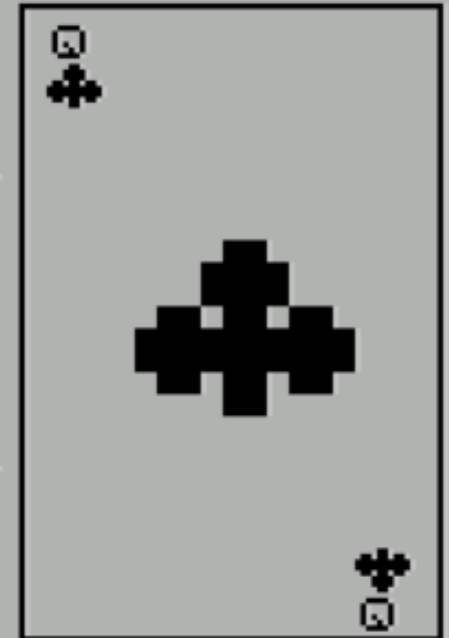
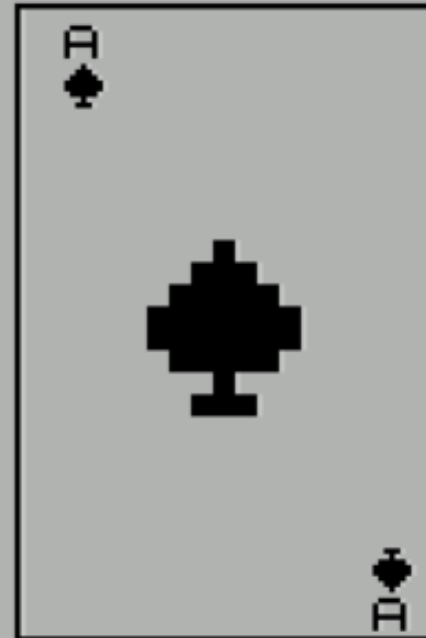
© Nuno Tomé - Março 1990

Quem nunca jogou ao Para Cima ou Para Baixo, um dos jogos da nossa infância? Poucos, certamente. E foi esse popular jogo que o Nuno Tomé transportou para o ZX Spectrum em 1990, de forma muito simples, mas cativante, apenas faltando o striptease no final, quando se vence o jogo. Vamos então tentar levar a banca à falência. Mas sem batotas...

O seu saldo e' de 256000\$00

Bom Palpite!

0123456789ABCDEF



0123456789ABCDEF

Bom Palpite!

LEVOU A BANCA À FALENCIA!

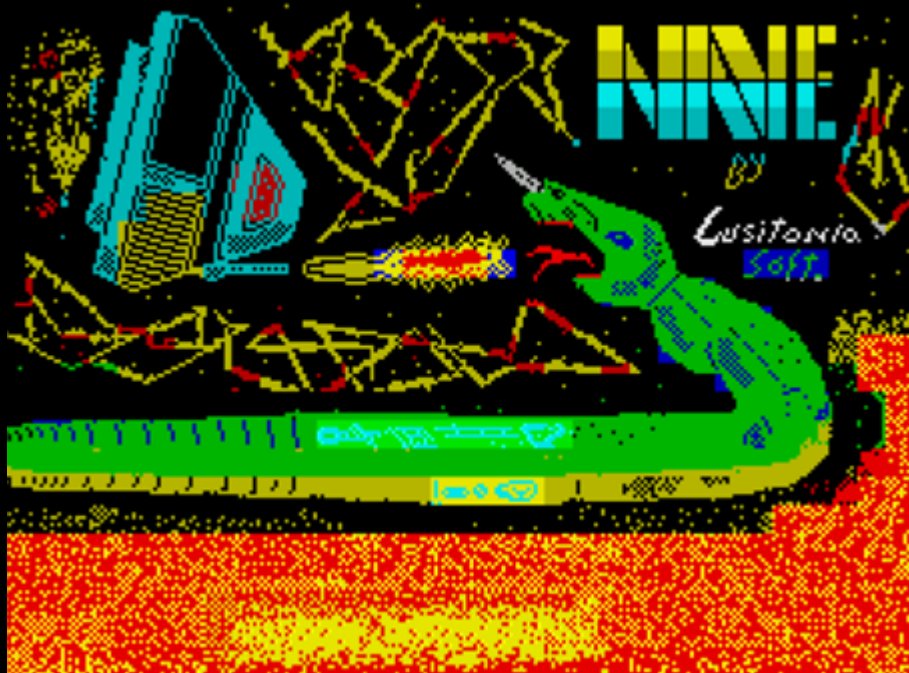
Aposta de 256000\$00

Nome: Nave

Autor: Laurindo Sobrinho, Lucio Quintal e Tony Sobrinho

Editora: Lusitânia

Ano: 1990



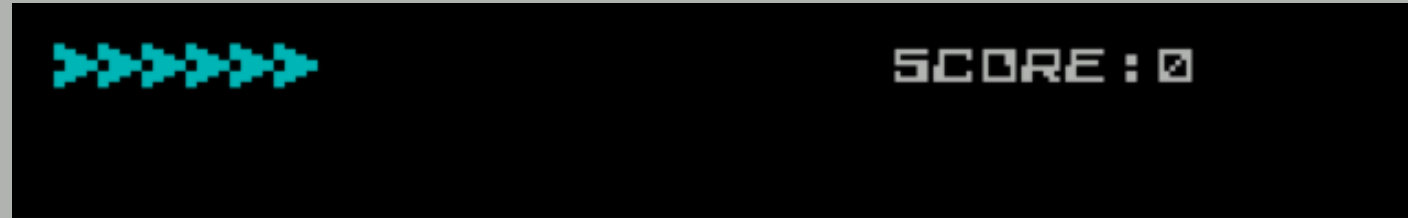
A ação decorre numa nave recheada de inimigos, na qual temos de encontrar e destruir dez minas. Qualquer toque nas paredes, quando as transportamos, é fatal. Na segunda parte temos de encontrar as três doses de antídoto e administrá-lo às plantas infetadas, enquanto que, no terceiro e último nível, temos de encontrar o dragão metálico e destruí-lo. Dificílimo, mas tremendamente estimulante.





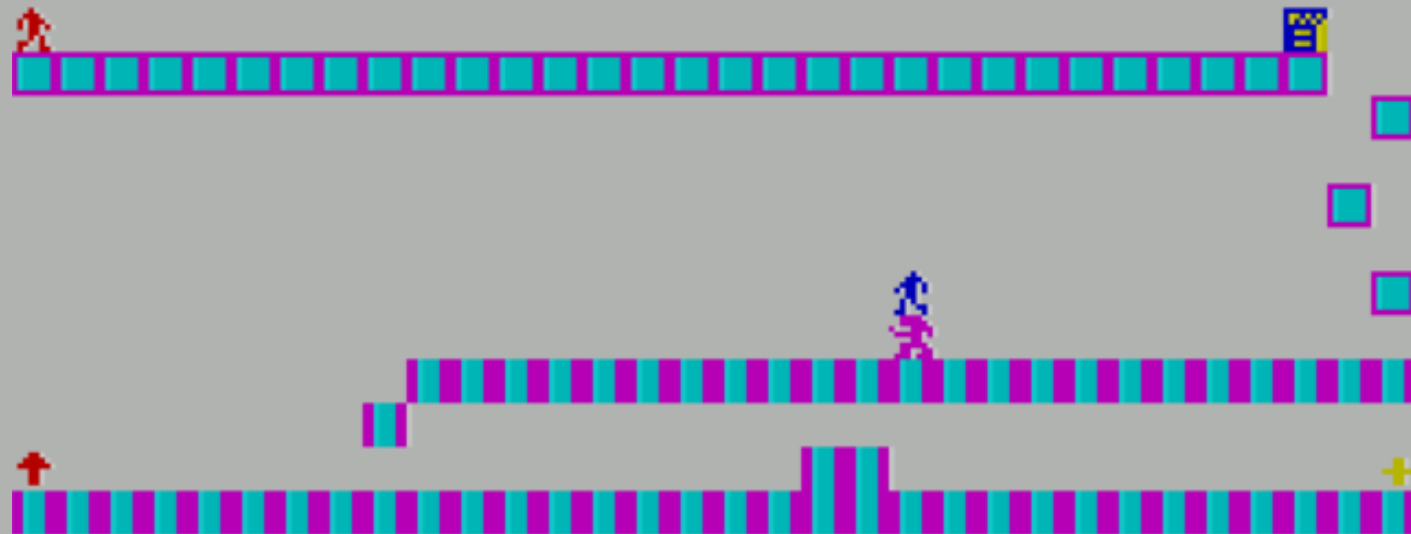
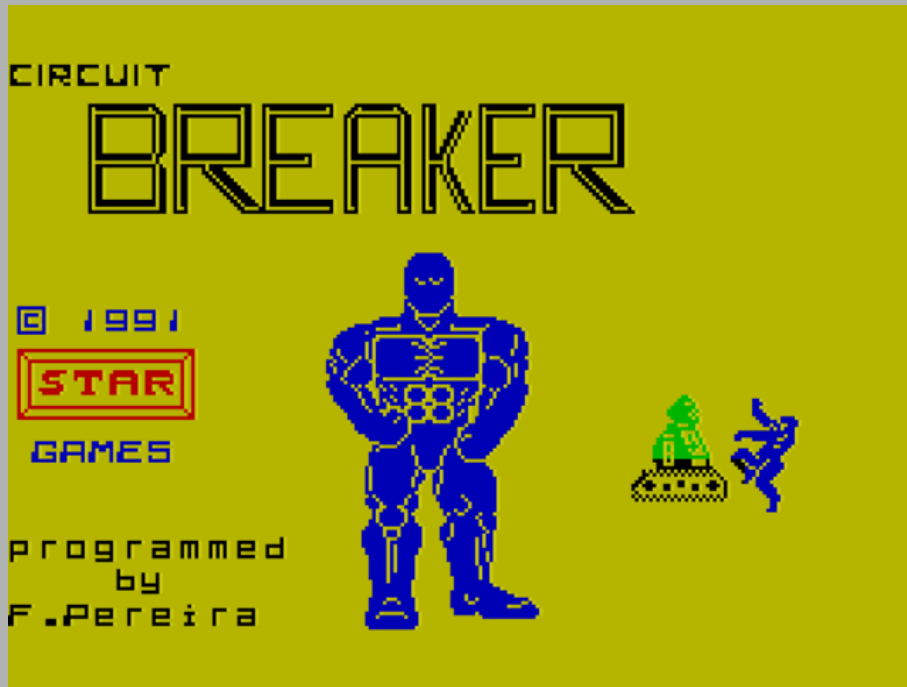
Nome: Caveted Against the Darkness  
Autor: Fernando Pereira e Jorge Chagas  
Editora: Star Computer Games  
Ano: 1991

Em Caveted Against the Darkness, o personagem principal é um urso das cavernas chamado Caveted, que vive no mundo da Fantasia. Mas a escuridão assola este mundo pacífico, aprisionando toda a população de ursos. Cabe a Caveted libertar o seu mundo, derrotando o Mal. Para que consiga ser bem-sucedido, terá que colocar a bola de cristal no caldeirão. Parece fácil? Então esperem até enfrentar os relâmpagos...



Nome: Circuit Breaker  
Autor: Fernando Pereira  
Editora: Star Computer Games  
Ano: 1991

Circuit Breaker apresenta oito níveis onde, além de alguma destreza nos dedos (não é fácil chegar às plataformas), temos também que resolver alguns quebra-cabeças e evitar outras tantas armadilhas, nomeadamente no último nível. Claro que sendo em BASIC, a velocidade não é famosa, mas o jogo revela já algumas boas ideias, que irão ter sequência na segunda parte. Conseguirão apanhar o agente e metê-lo na cadeia?



Nome: Myp, o Bzidróglío

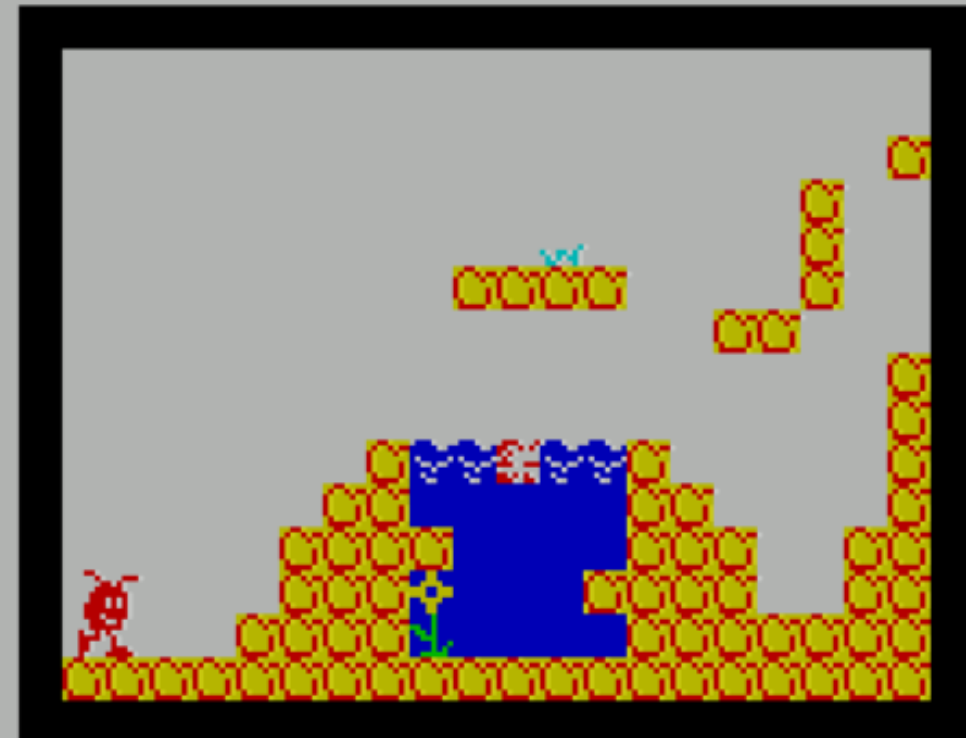
Autor: Fernando Pereira e Jorge Chagas

Editora: Star Computer Games

Ano: 1991



O jogo apresenta um ser tão estranho quanto o seu nome. Myp vem do longínquo planeta XYPZ e está de visita ao nosso sistema solar. Resolveu dar um saltinho à Terra, mas esqueceu-se de atestar a sua geringonça em Marte e agora tem que a abastecer no nosso planeta. Mas para conseguir abastecer, tem que evitar inúmeros inimigos. Um jogo bem ao estilo de Fernando Pereira.



PONTUACAO=40  
VIDAS=☺☺☺  
CARREGA:☺

Nome: A Viagem de Vasco da Gama à Índia

Autor: Libânio Guerreiro

Editora: NA

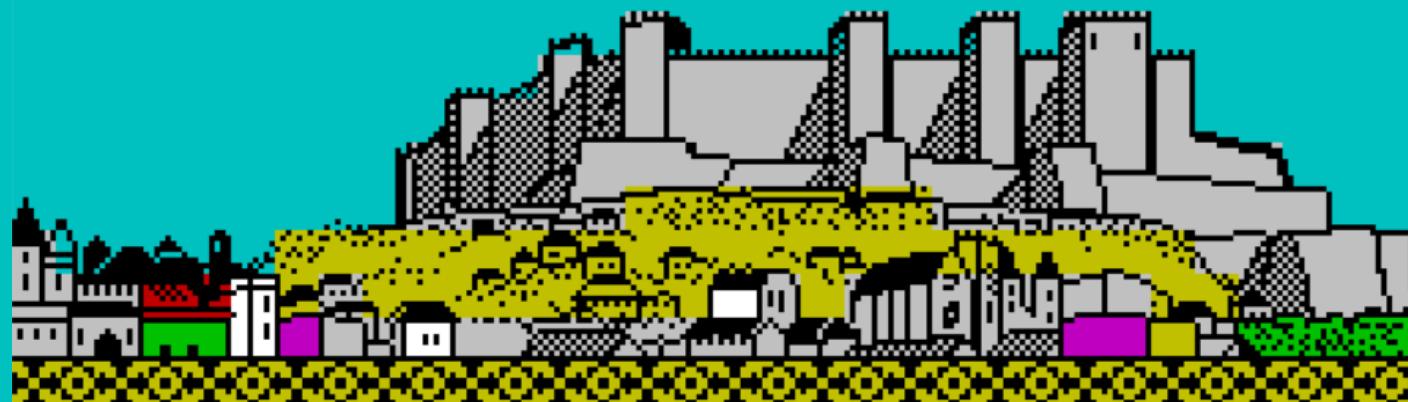
Ano: 1991

## A Viagem de Vasco da Gama à Índia



Inspirado no livro “Roteiro da Primeira Viagem de Vasco da Gama”, das Publicações Europa-América, este jogo retrata a mítica viagem do famoso explorador português em busca da rota das especiarias. Aproveita o motor de SOS Naufrágio e Hero para criar uma aventura épica. Será talvez o melhor jogo português para o ZX Spectrum, ocupando originalmente os dois lados de uma disquete.

VASCO DA GAMA está:  
EM LISBOA  
Ele ve: NADA  
SENTIDOS POSSIVEIS PARA:  
SUL OESTE

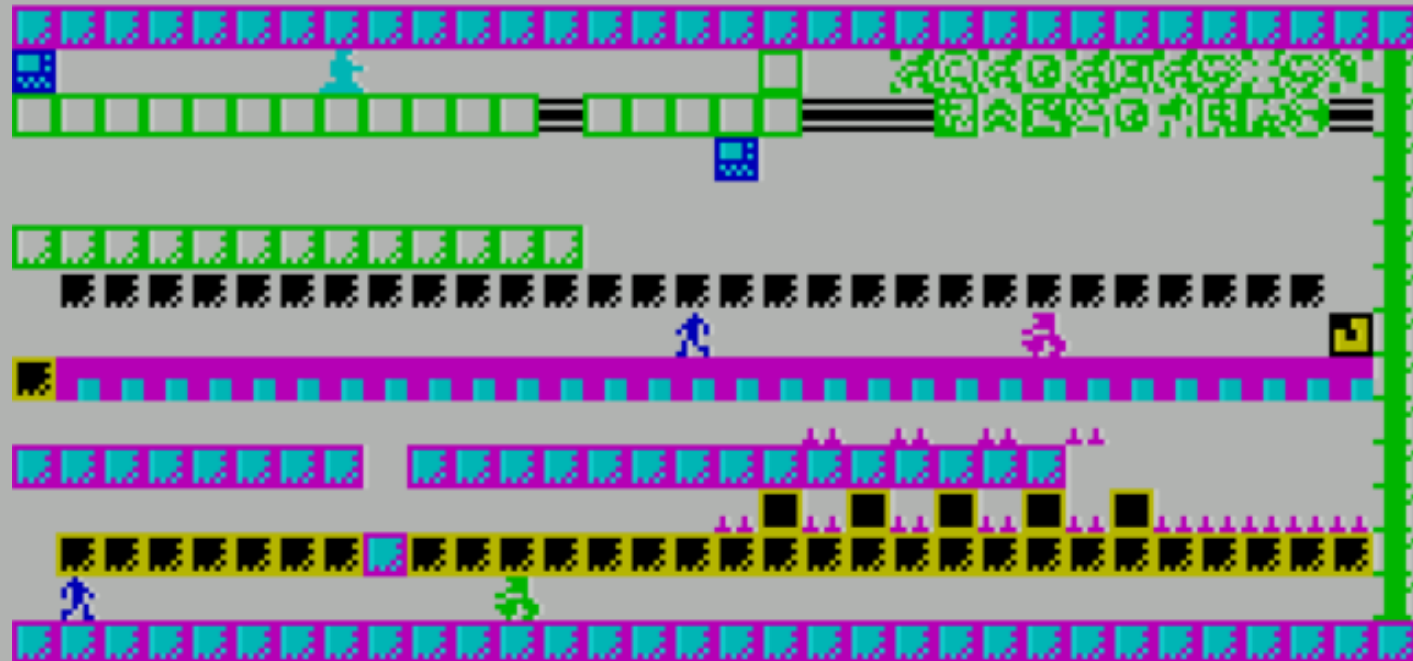
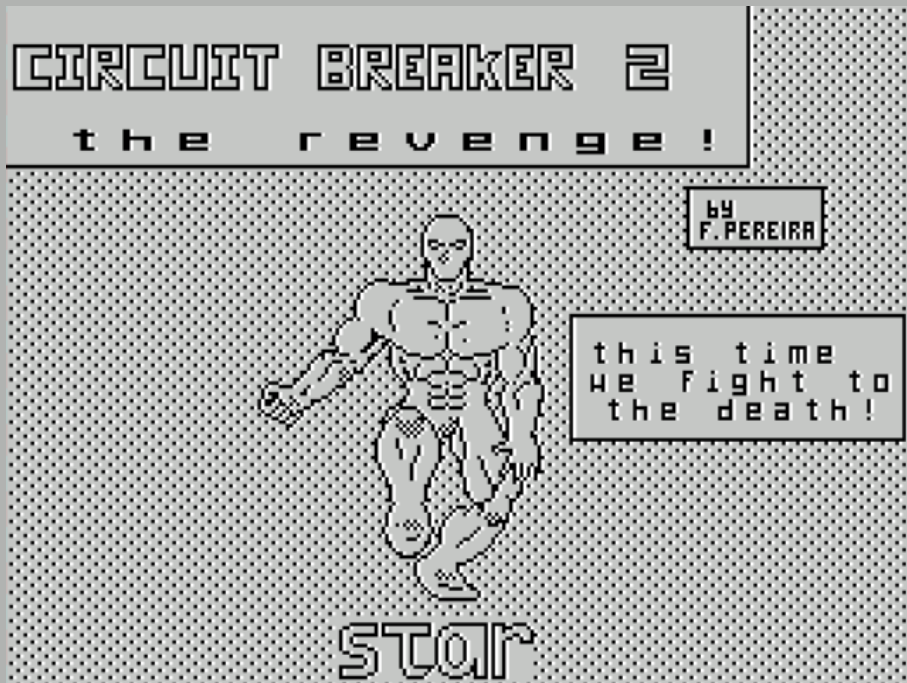


PO  
▶ ELE FOI PARA OESTE  
▶ N  
▶ ELE FOI PARA NORTE  
▶

Nome: Circuit Breaker 2: The Revenge!  
Autor: Fernando Pereira  
Editora: Star Computer Games  
Ano: 1992

Circuit Breaker 2: the Revenge está na mesma linha do primeiro jogo da série. Mas ao invés de oito níveis, temos agora dez. E cuidado, já que o último é diferente de tudo o resto, pois trata-se de um puro *shoot'em'up* no qual temos que acertar no agente Miningor uma série de tiros, num curto espaço de tempo, resgatando então Anna. Os níveis estão agora melhor trabalhados, apresentando mais elementos do cenário e armadilhas.

ENERGY =   
SCORE = 115

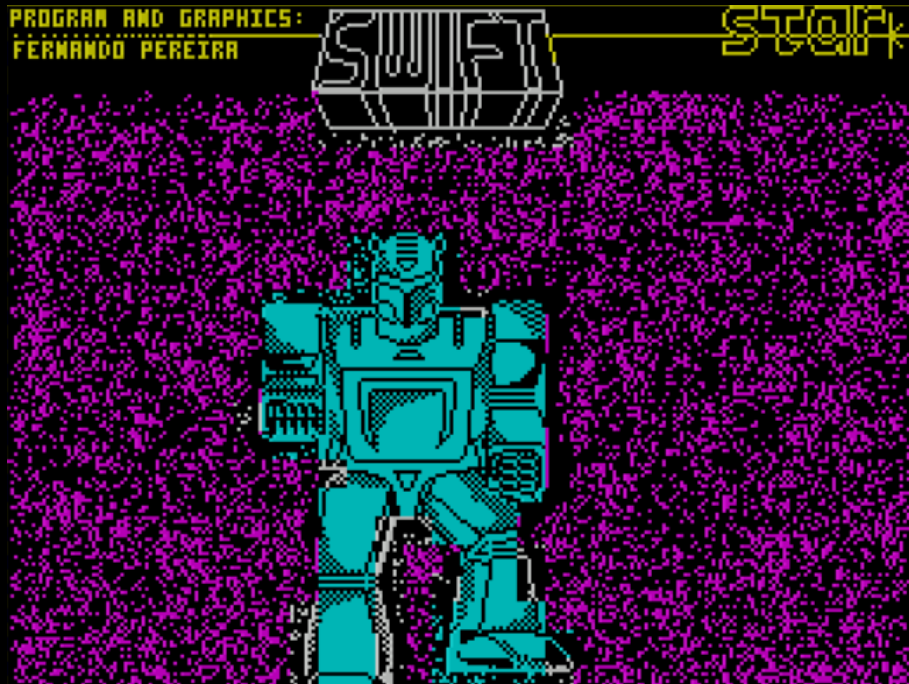


Nome: Swift

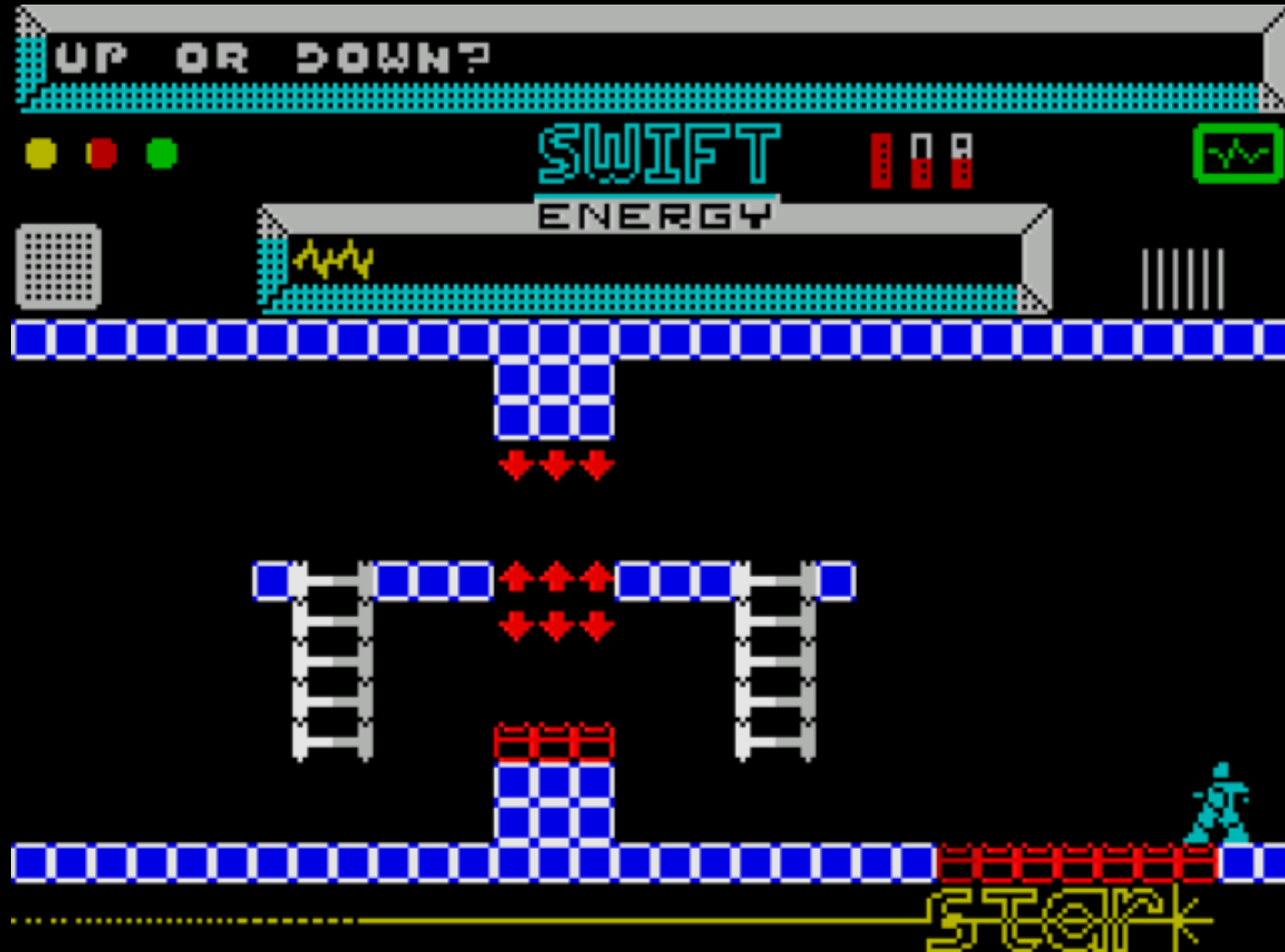
Autor: Fernando Pereira

Editora: Star Computer Games

Ano: 1992



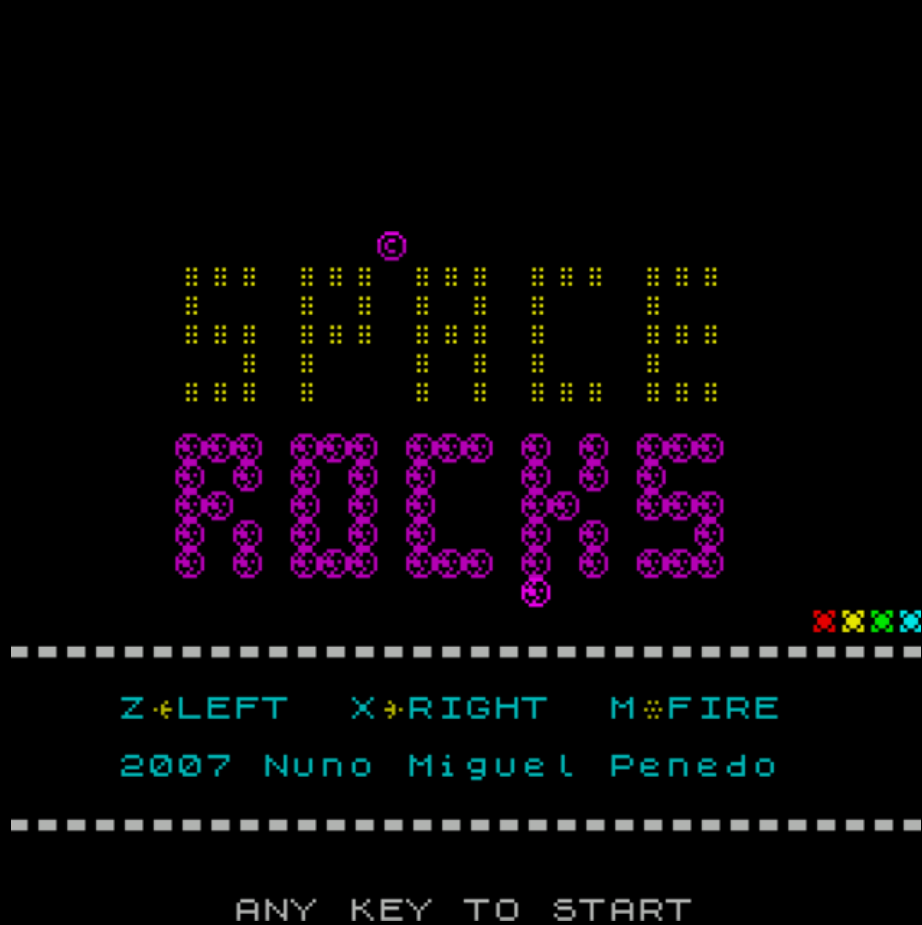
Swift consegue resolver algumas das lacunas dos jogos anteriores do autor, apresentando uma velocidade mais interessante, gráficos mais apurados e quebra-cabeças mais refinados. Alguns são diabolicamente difíceis e só com muita persistência vamos conseguir encontrar a chave para os ultrapassar. O objectivo é apenas um, escapar com vida desta prisão onde fomos encerrados e encontrar a moto espacial que permite a fuga.





Nome: Space Rocks  
Autor: Nuno Miguel Penedo  
Editora: NA  
Ano: 2007

Space Rocks é um *shoot'em'up* muito básico, criado numa altura em que o ZX Spectrum há muito tinha definhado, e muito antes de entrar na mais recente época dourada. O jogo decorre em duas fases, na primeira temos que acertar nas naves inimigas, na segunda temos que recolher as células de energia, fazendo lembrar os *type-ins* dos primeiros tempos do Spectrum.

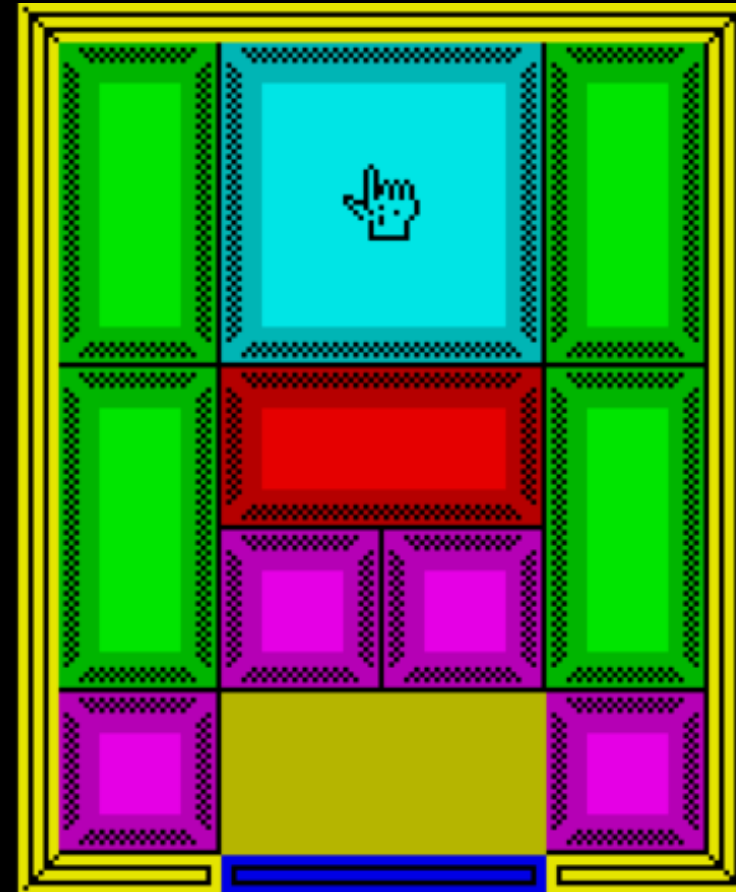


Nome: Quebra-Cabeças  
Autor: Jorge Soares  
Editora: Base Binária  
Ano: 2008

Quem não se lembra dos *puzzles* em madeira (em 2D e 3D), ou mais tarde em plástico, nos quais tínhamos que encaixar as peças de uma determinada forma? É isso que é recriado neste quebra-cabeças de Jorge Soares, sendo o objectivo, o de fazer passar a peça azul pela abertura na parte inferior do tabuleiro. Se alguma coisa se lamenta, é de apenas existir um único nível, pois o desafio é muito estimulante.



QUEBRA  
CABEÇAS

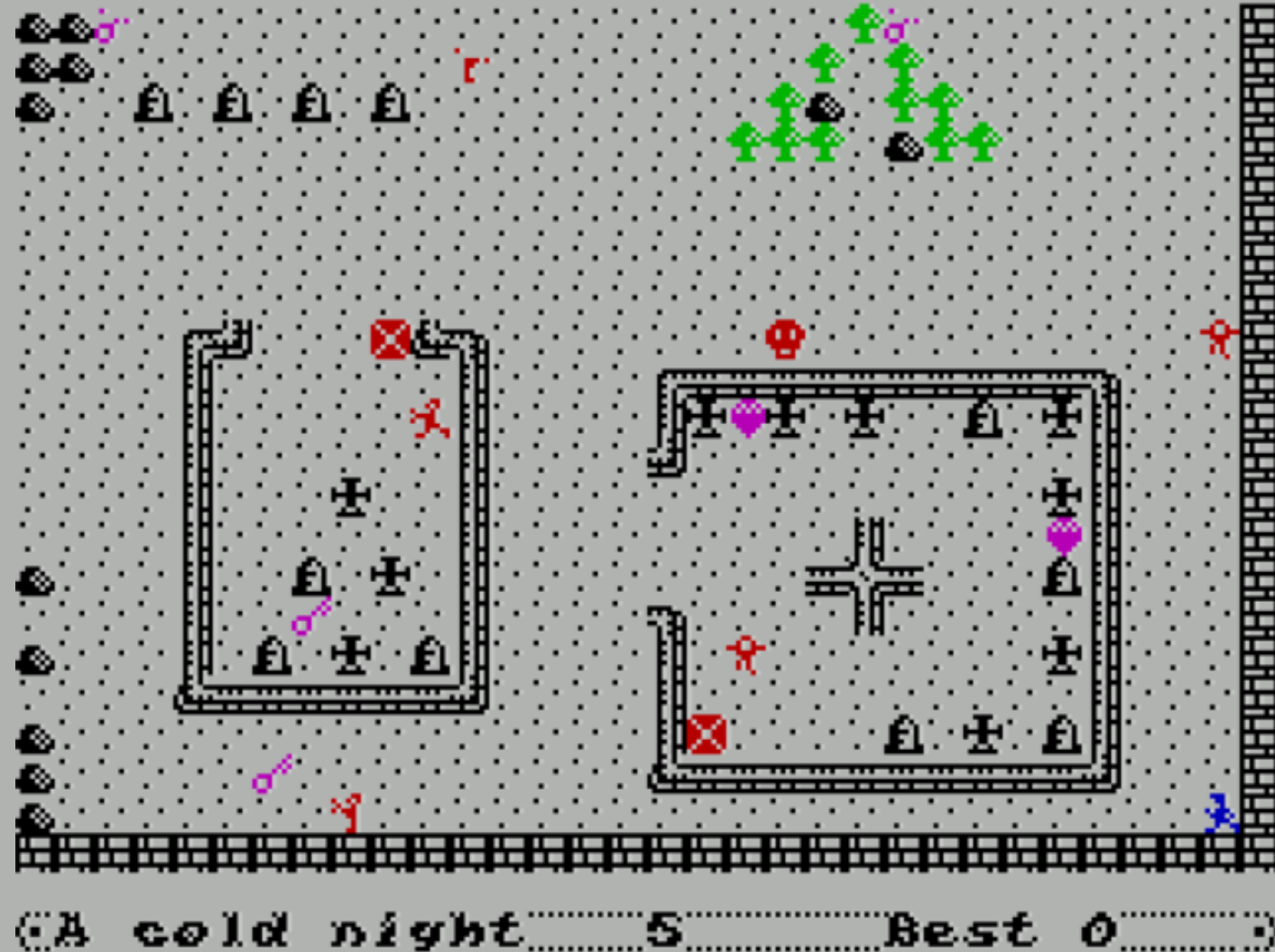
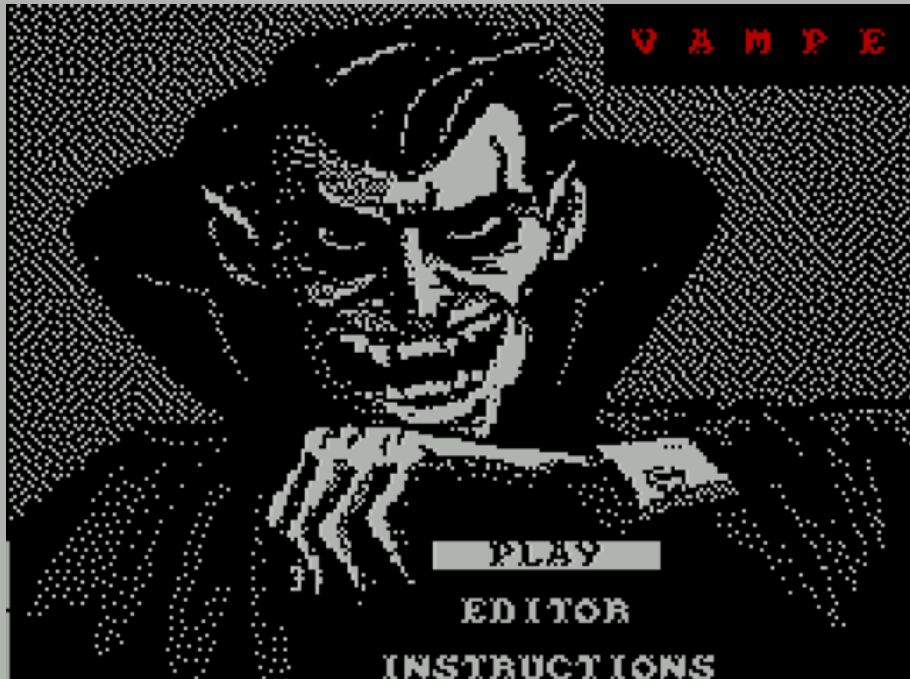


QUEBRA  
CABEÇAS



Nome: Vampe  
Autor: Valdir  
Editora: NA  
Ano: 2013

Vampe foi o primeiro jogo lançado por Valdir, tendo sido, segundo as suas palavras, inspirado em Pac-Man. O objetivo é muito simples: recolher os objetos dispostos no ecrã, sem ser atingido pelos inimigos que perseguem o nosso personagem. Com um conceito muito básico, faz lembrar os primeiros jogos criados em Basic para o Spectrum. A grande novidade foi a inclusão de um editor de cenários.



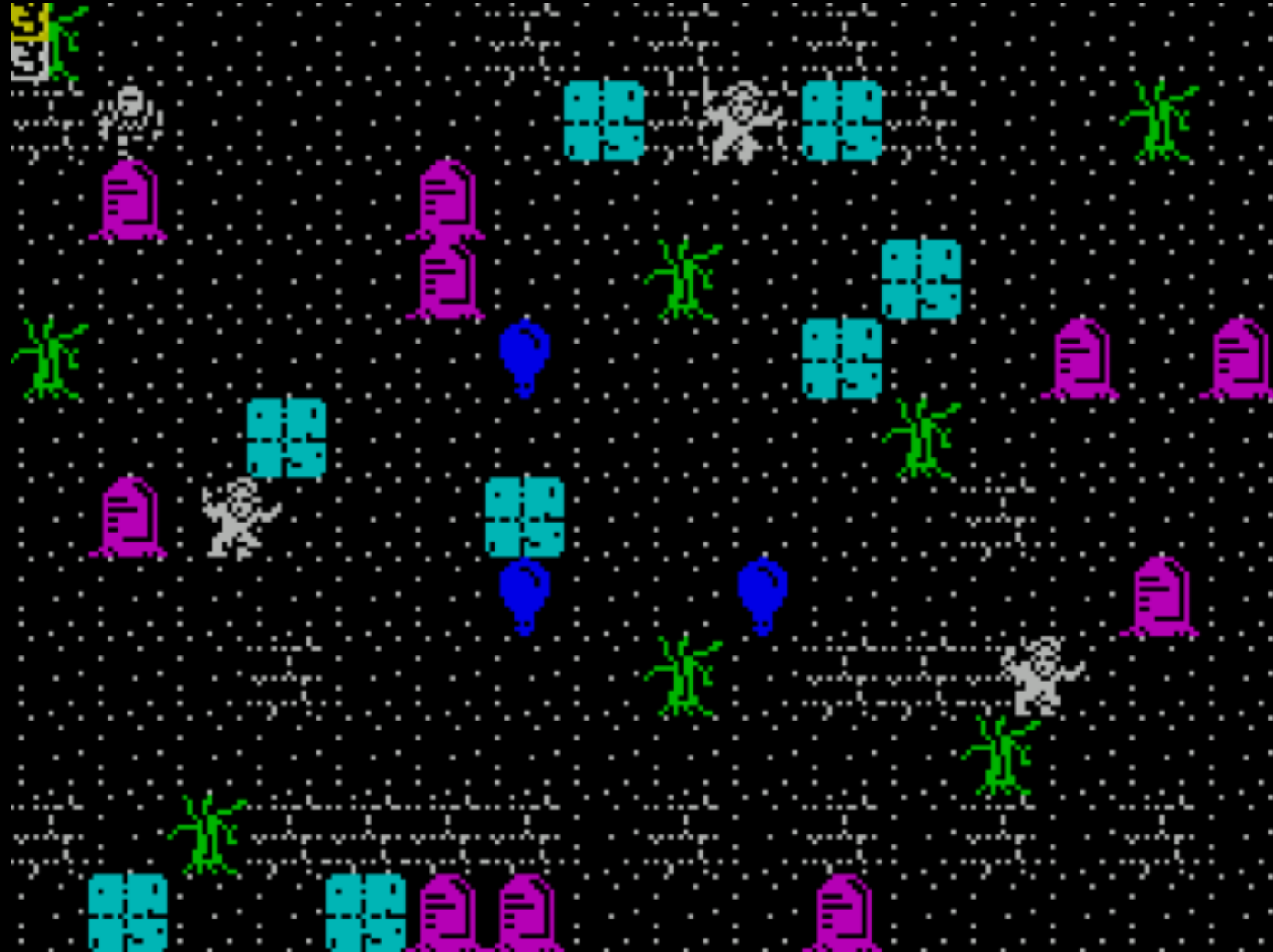
Nome: Vampe: GOTO Vampe

Autor: Valdir

Editora: NA

Ano: 2013

Vampe: GOTO Vampe, lançado poucos meses após a estreia de Valdir com Vampe, é uma clara evolução relativamente ao primeiro jogo. Embora mantendo o conceito e objetivos primordiais, os gráficos foram substancialmente melhorados, no entanto, eliminando a possibilidade da edição de cenários. No geral, a jogabilidade sofreu uma evolução muito positiva.



Nome: ZX Striker  
Autor: Valdir  
Editora: NA  
Ano: 2013



O objetivo é apenas um: marcar mais golos que o adversário, num campeonato de 16 equipas, podendo ter até 16 jogadores em simultâneo. Para marcar os golos, o jogador é posicionado aleatoriamente no campo e tem então seis segundos para rematar à baliza, período no qual a bola vai rodando de um lado para o outro. Depois há que defender o remate do adversário. Em pouco mais de uma hora faz-se um campeonato completo.



Nome: Café Turco com os Ex-Jugoslavos

Autor: Pedro Silva e Paulo Silva

Editora: NA

Ano: 2016



Baseado no livro com o mesmo nome, nasceu o jogo Café Turco com os Ex-Jugoslavos. Foi desenvolvido com recurso ao AGD e a história está relacionada com a própria temática do livro. Típico jogo de plataformas, somos convidados a percorrer quatro níveis, cada um deles homenageando uma cidade da ex-Jugoslávia, evitando os diversos inimigos que patrulham as salas.



Nome: ZX Nights  
Autor: Valdir  
Editora: NA  
Ano: 2016

ZX Nights tem elementos de aventura, estratégia, e até de jogos de tabuleiro. Assumimos o papel de um cavaleiro que tem de vencer batalhas e realizar determinadas tarefas que lhe permitem ganhar fama, por forma a poder desafiar o Senhor da Guerra e tomar o seu lugar. O destino joga-se aos dados, no entanto, também tem muita estratégia, numa mecânica habitual em jogos do género D&D.

The next day you find a peasant farming alone. You swing your sword, but he dodges the attack! Must be the only fighting peasant in the kingdom.





Nome: The Adventures of Jane Jelly 2: The Treasure of Hotmarmalade  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: Bumfun Software  
Ano: 2017



Neste jogo com título pouco inocente, temos que explorar a floresta de Hotmarmalade e, ao longo de 27 ecrãs, encontrar as dez runas que permitem aceder ao tesouro com o mesmo nome. O jogo tem novidades, como alavancas que permitem tornar firme o chão em alguns pontos, estando uma delas particularmente bem escondida. É assim fundamental explorar muito bem todos os recantos.



Nome: The Adventures of Jane Jelly: The Treasure of Zedin

Autor: Jaime Grilo

Editora: Bumfun Software

Ano: 2017



**JANE JELLY**  
**THE TREASURE OF ZEDIN**  
**NIGHTMARE**  
VERSION: 1.0

BUMFUN SOFTWARE

© 2017  
Jaime Grilo

Nesta aventura assumimos o papel de Jane, legítima descendente de outras heroínas pop e dos videogames dos anos 80, como sejam Samantha Fox e Sabrina Salerno, bastando para isso ver o *sprite* utilizado para a personagem. É assim acrescentado um toque de humor e que traz um aperitivo extra para quem decidir aventurar-se nesta busca por relíquias e pelo tesouro de Zedin.



LIVES: 5 RELIQS: 0 SCORE: 000000

KEYS: 0 TREASURE: 0

Nome: Knight Hero  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2017



A fonte de inspiração deste jogo de plataformas é o popular jogo de Xadrez. A missão decorre ao longo de 17 ecrãs, tendo que se libertar as peças da cor do nosso cavalo, aprisionadas pelo adversário, bem como recuperar o tabuleiro de xadrez, que se encontra fechado, só assim sendo possível dar xeque-mate ao inimigo. O jogo vem em dois “sabores”: cavalo branco e cavalo preto.



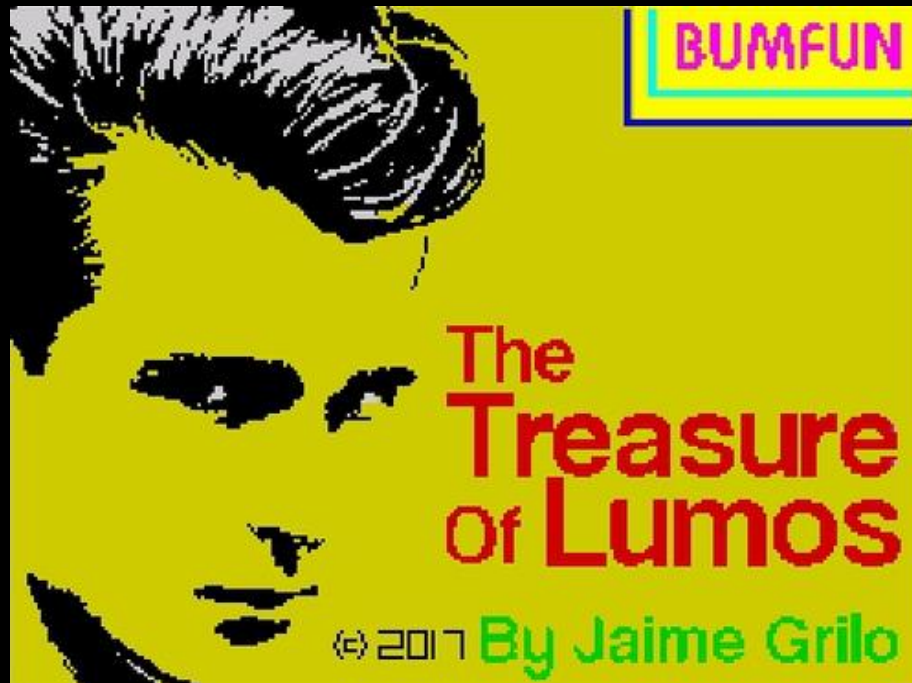


Nome: O Tesouro de Lumos

Autor: Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2017



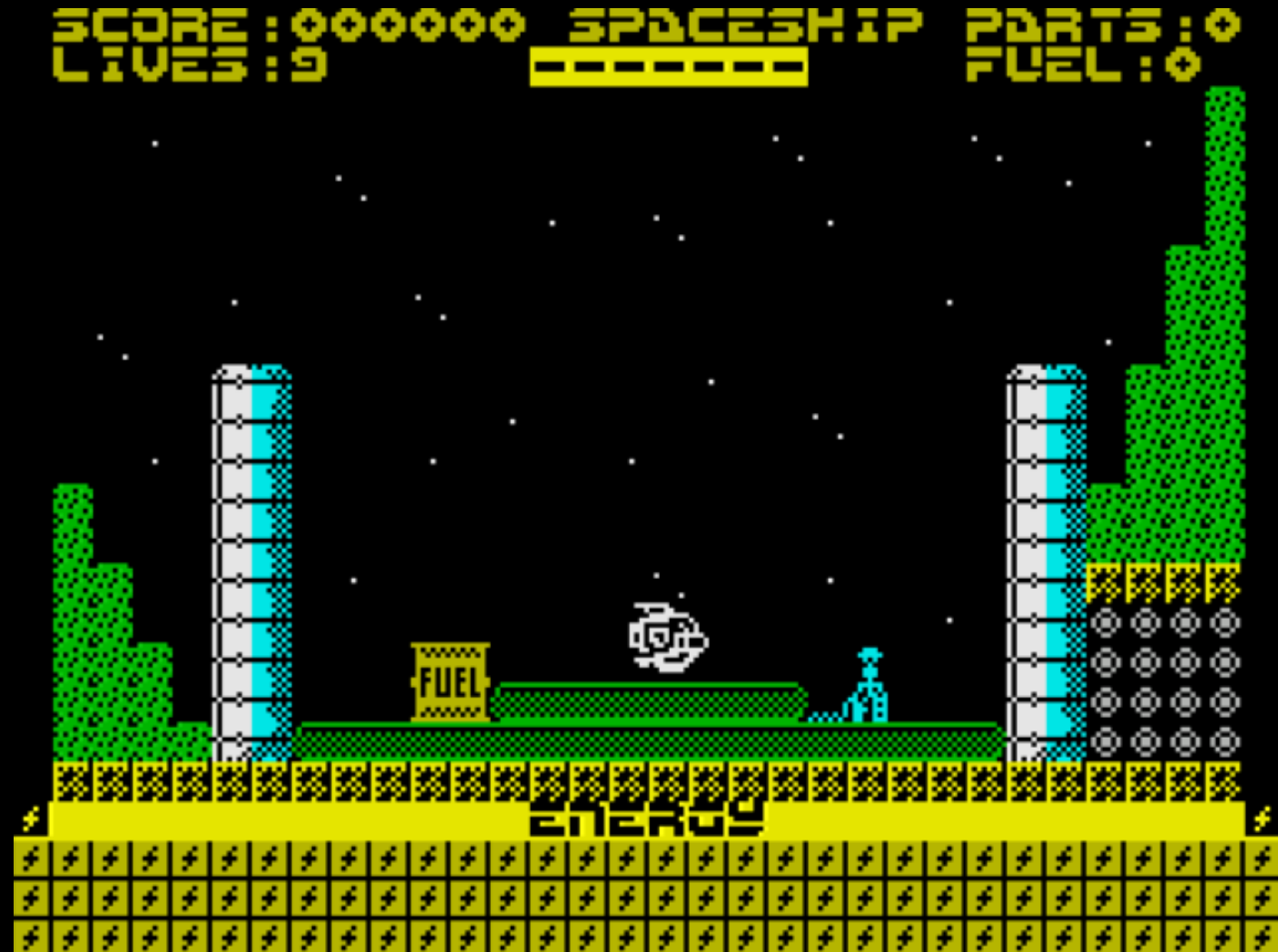
Jogo de plataformas muito simples, vai buscar a sua inspiração a Matthew Smith e aos célebres Manic Miner e Jet Set Willy, mas que desde logo define um estilo muito próprio de Jaime Grilo. O objetivo é recolher pelo menos 35 dos 40 tesouros que se encontram escondidos na gruta de Lumos. Possuindo boa jogabilidade e mantendo o interesse até ao último ecrã, tem como principal lacuna o baixo nível de dificuldade.



Nome: Zukinox  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2017



Neste jogo controlamos uma pequena nave que ficou perdida nas grutas de Lavolatum e, para podermos escapar, teremos que recolher as sete partes da nave-mãe, dez galões de combustível, e ainda as letras que compõem a palavra Zukinox. Além disso, temos que encontrar um “antimagnet” (que permite anular o efeito dos imanes) e ainda um cartão de acesso aos teletransportadores, num *shoot'em'up* frenético e divertido.



Nome: The Adventures of Jane Jelly 3: The Egg Diamond

Autor: Jaime Grilo

Editora: Bumfun Software

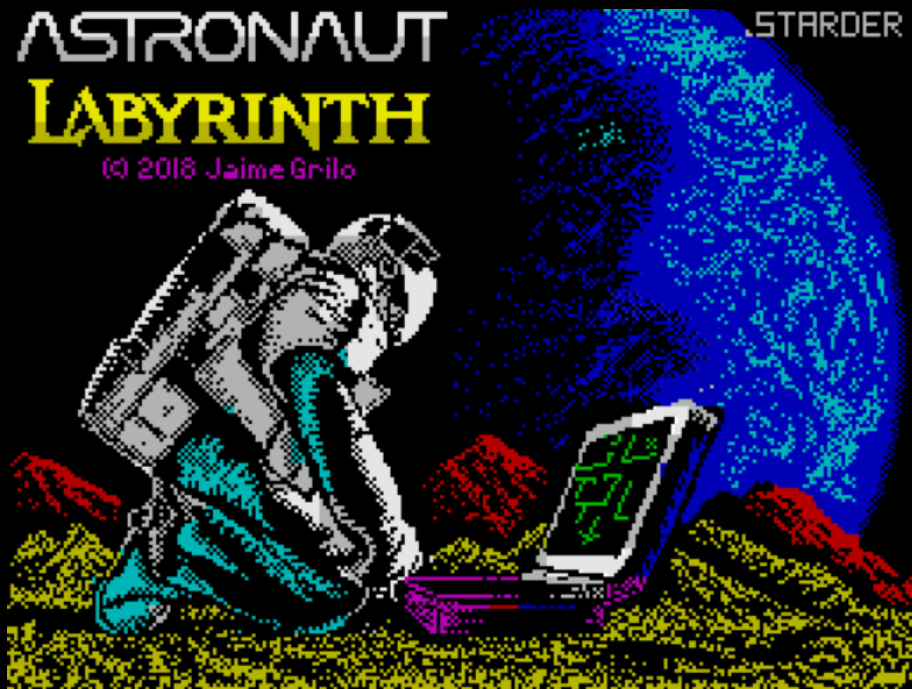
Ano: 2018



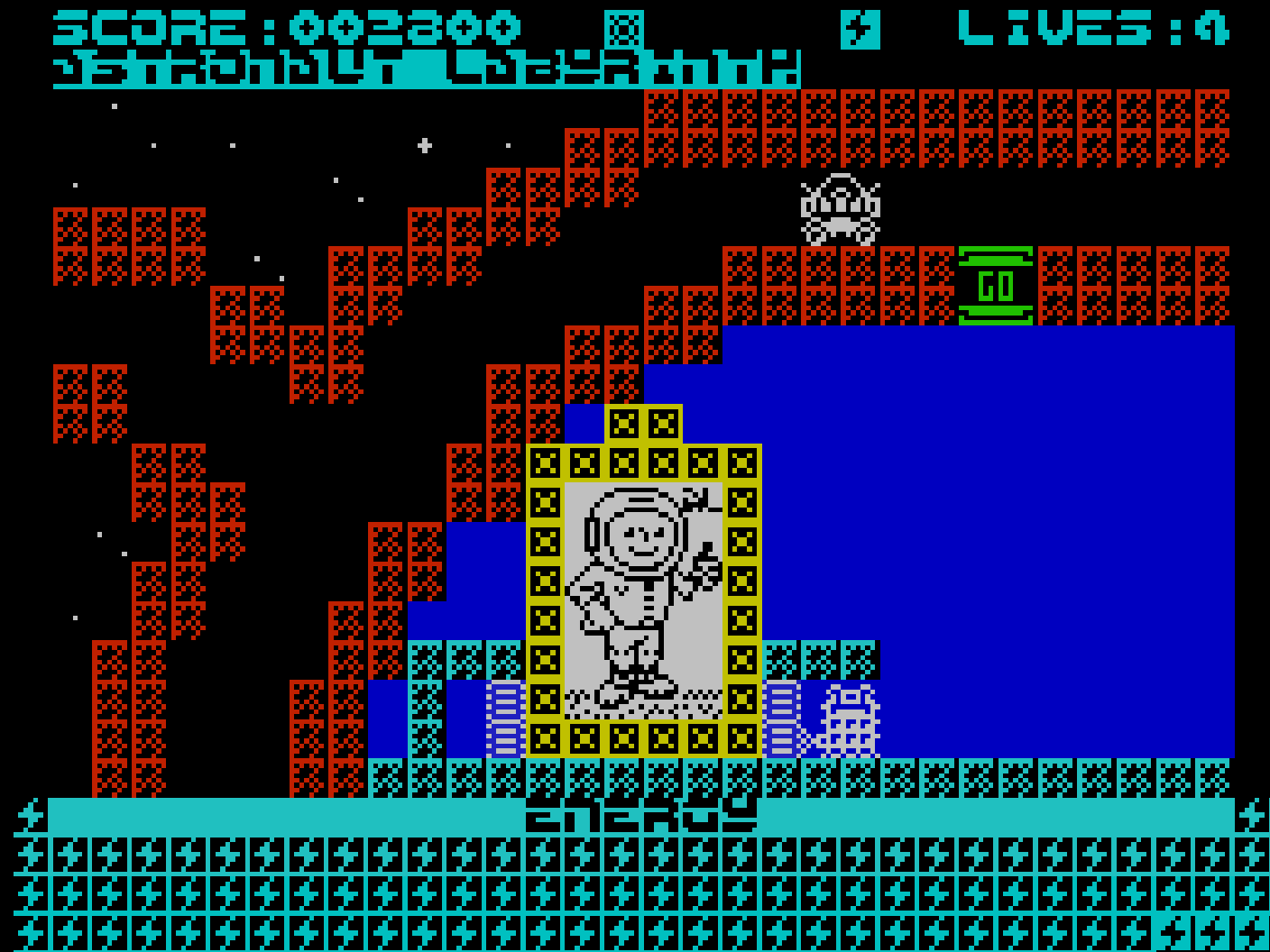
Jane, influenciada pelos filmes de Indiana Jones e de Tomb Raider, decidiu tentar sua sorte na caça a tesouros. Tendo cumprido com sucesso as missões prévias, vai agora à procura do tesouro de Egg Diamond, na ilha do Badass Guy. Ao longo de 21 ecrãs, Jane tem que evitar muitos inimigos e obstáculos, mas acima de tudo os lacaios de Badass, que se a apanham, despem-na, aliviam-na de todos os pertences e colocam-na na prisão.



Nome: Astronaut Labyrinth  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2018



Encontramo-nos num labirinto com a forma de um ser humano e temos que procurar as seis partes de um desenho, recolher a chave que nos permite teletransportar para uma outra zona do labirinto e, por fim, enfrentar e derrotar o guardião da bateria. Um excelente jogo de Jaime Grilo, tendo algumas parecenças com Zukinox, mas bastante superior a nível gráfico.



Nome: Eurostriker

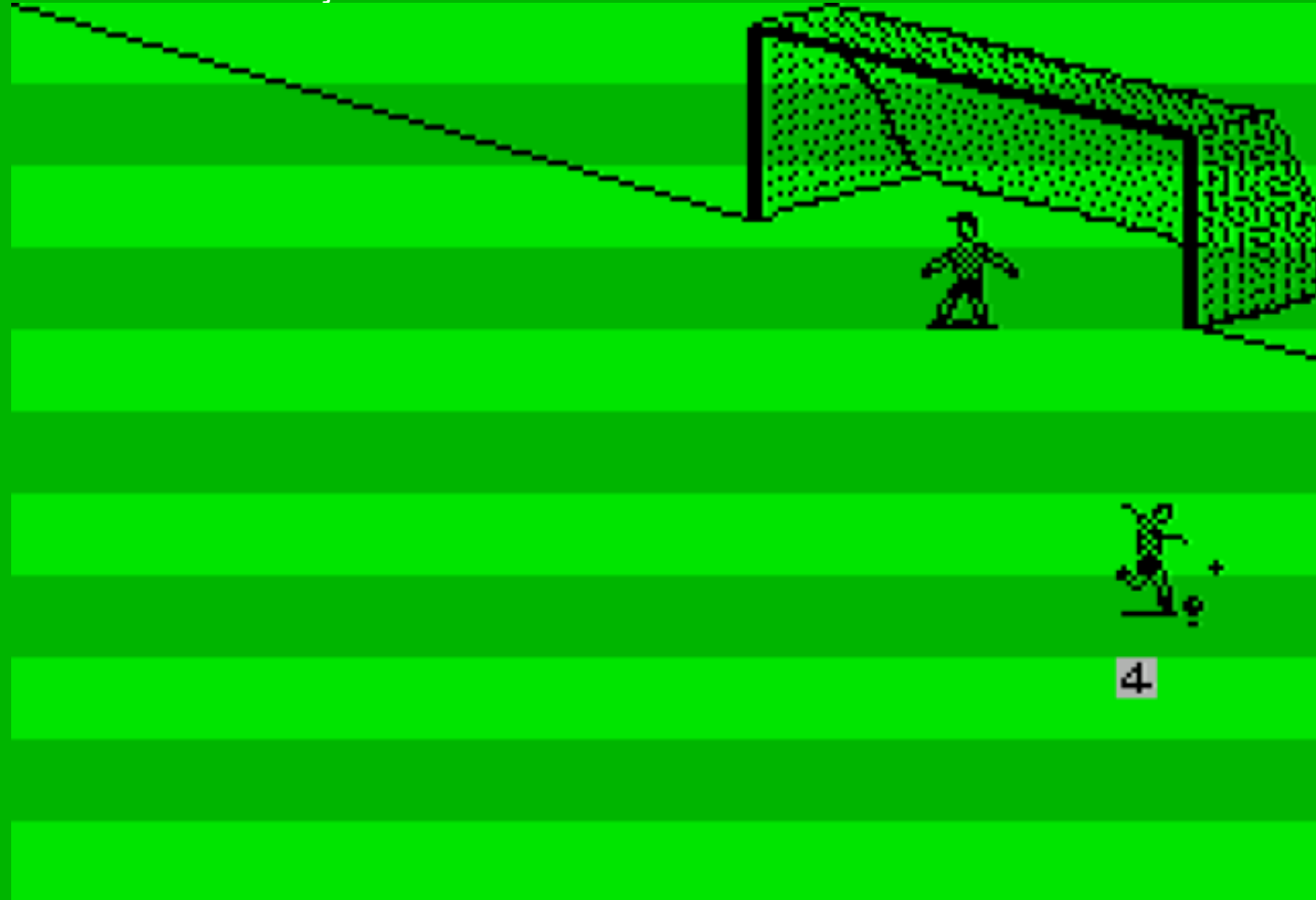
Autor: Valdir

Editora: NA

Ano: 2018



O sucessor de ZX Striker tem muitas novidades, mas exclui a possibilidade de vários jogadores em simultâneo. Fazendo lembrar Footballer of the Year, assumimos o papel de um artilheiro de uma equipa da quarta divisão europeia, a qual temos que levar à primeira. Para isso temos que marcar golos, ajudando a equipa a ganhar jogos e a aumentar o moral, subindo assim na classificação.





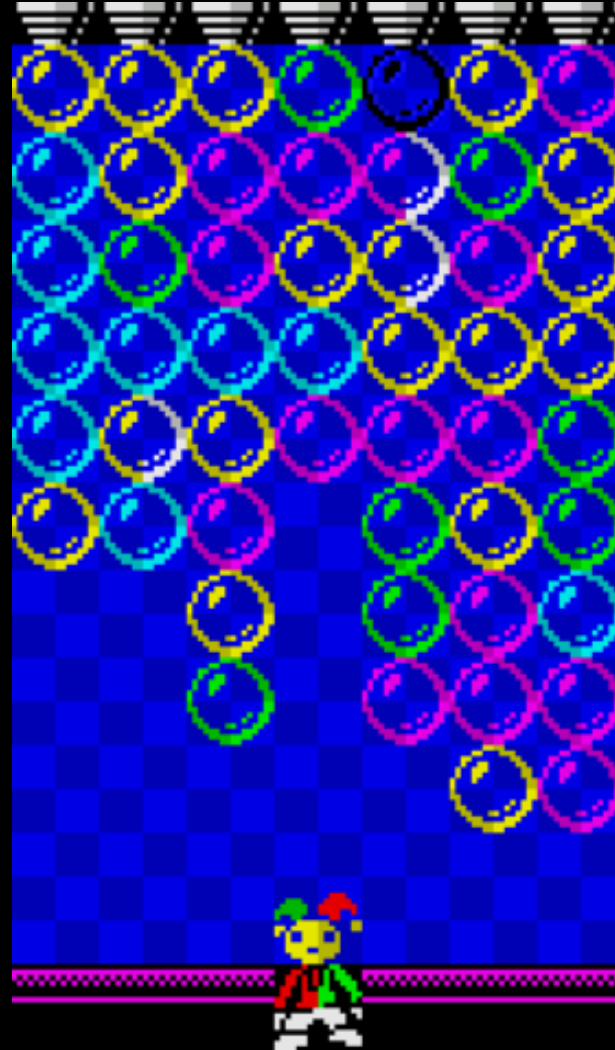
Nome: Extruder  
Autor: Rui Martins  
Editora: NA  
Ano: 2018

Baseado em Magical Drop II, somos apresentados com uma pilha de bolhas coloridas, colocadas aleatoriamente, às quais vão sendo acrescentadas ao fim de alguns segundos mais algumas. Se a pilha chegar à parte inferior do ecrã, o jogo termina. O nosso objectivo é eliminar as bolhas, tendo que para isso empilhar verticalmente as da mesma cor, em grupos de pelo menos três. Permite dois jogadores em simultâneo, sempre mais estimulante.



**PLAYER 1**  
KEMPSTON  
FULLER  
CURSOR PROTEK  
SINCLAIR 1  
● SINCLAIR 2  
KEYBOARD

**PLAYER 2**  
KEMPSTON  
FULLER  
CURSOR PROTEK  
● SINCLAIR 1  
SINCLAIR 2  
KEYBOARD



Nome: Invasores Aquáticos 2.0

Autor: Espectroteam

Editora: NA

Ano: 2018

Remake de um jogo de 1985 criado pela dupla Marco & Tito, foi reescrito para o compilador Boriel's ZX Basic, tendo resultado um jogo muito mais rápido. Foi também acrescentada a possibilidade de destruir a nave-mãe ou de ganhar torpedos por cada submarino destruído, e no fundo do ecrã é exibida uma contagem dos submarinos destruídos. A jogabilidade melhorou significativamente, resultando num interessante *shoot'em'up*.

PONTOS 320

TORPEDOS 08





Nome: Quahappy  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2018



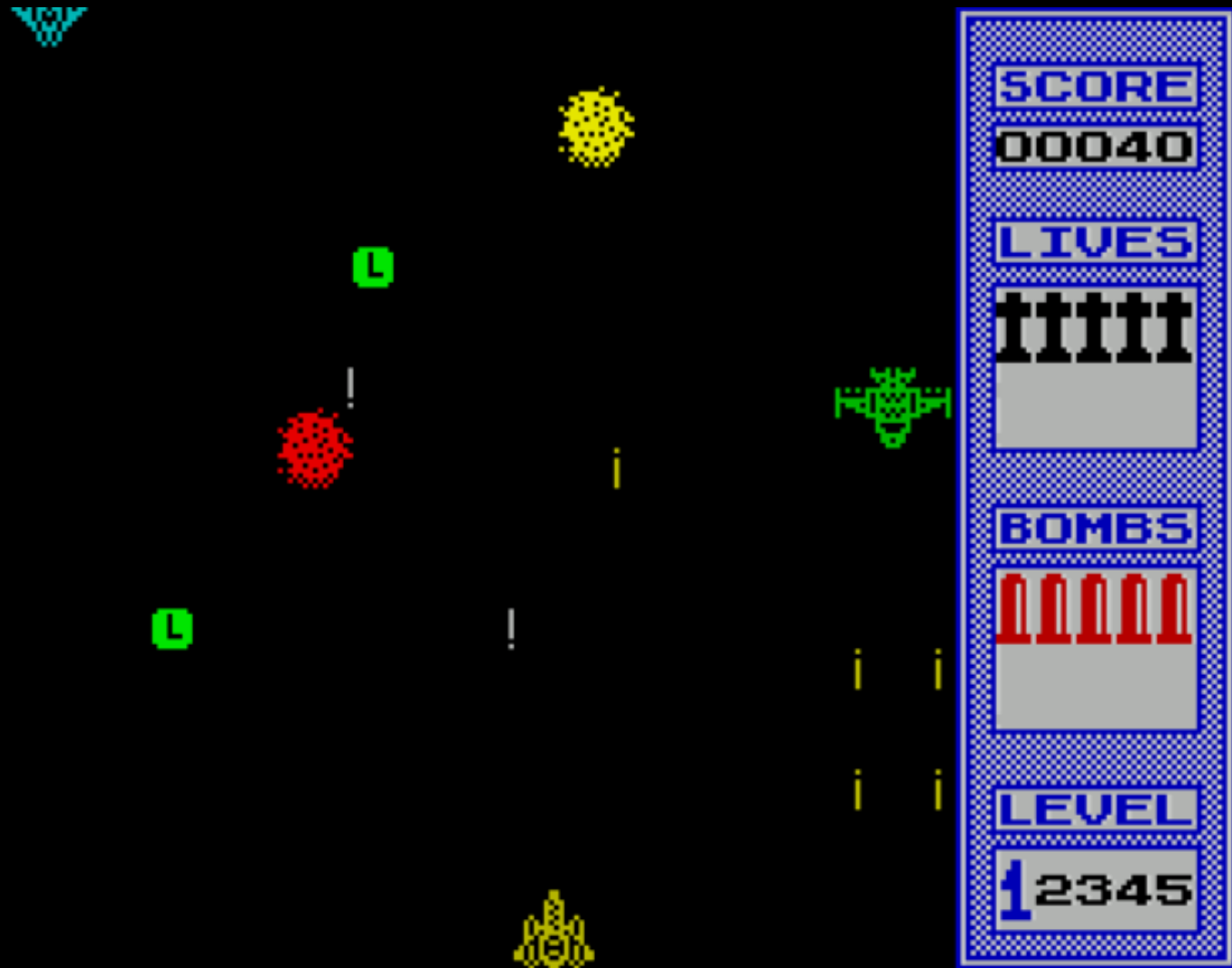
Quahappy é mais extenso que outros jogos do Jaime, pois a mansão onde estamos encerrados é um enorme labirinto de 56 salas, com portas que apenas se abrem depois de recolhidas certas chaves. O objetivo é encontrar as 30 valiosas moedas que se encontram dispersas pela mansão, assim como a saída deste sinistro local. O desafio é um pouco diferente daquilo a que estamos habituados neste autor.



Nome: Sardonic  
Autor: José Mário Machado  
Editora: Penisoft  
Ano: 2018



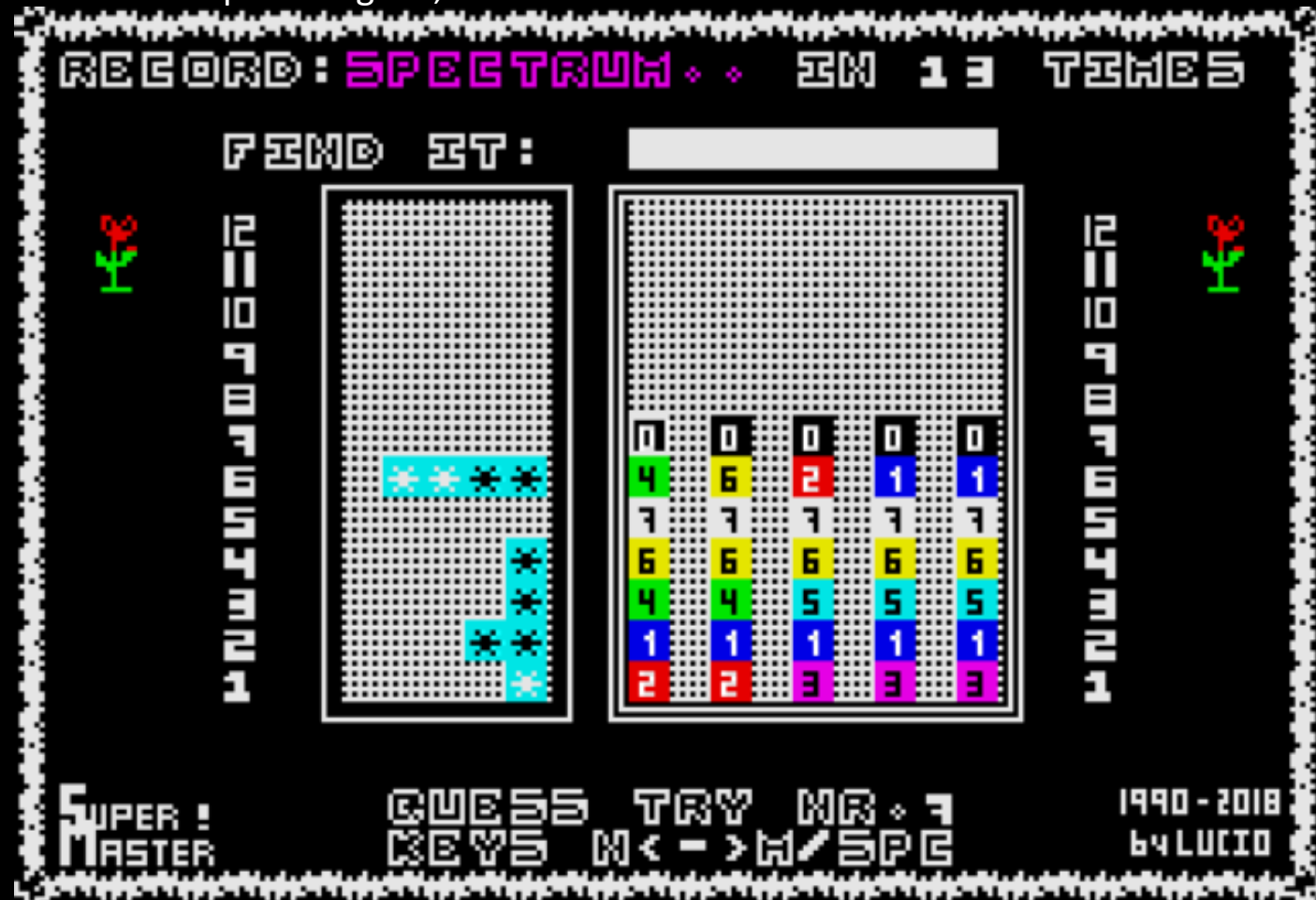
Neste primeiro jogo de MadAxe estamos perante um *shoot'em'up* puro com todos os ingredientes que fazem as delicias do apreciadores do género, isto é, grande rapidez de movimentos e de acção, *power-ups* com fartura, inimigos variados e um *boss* no fim de cada um dos cinco níveis. Não sendo muito longo ou particularmente difícil, cumpre eficazmente com a missão.



Nome: Super Master  
Autor: Lucio Marino M. Quintal  
Editora: NA  
Ano: 2018



Super Master é baseado no muito conhecido Mastermind. Tem várias diferenças relativamente ao jogo original, com sete cores possíveis em vez de seis, cinco buracos em vez de quatro, e 12 tentativas para se acertar na combinação vencedora em vez de dez. Está interessante a forma como o programador concebeu o tabuleiro e criou esta variante de Mastermind. Mais difícil que o original, mas também mais desafiante.



Nome: Tea-Leaf Ted  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2018



Ted é um anti-herói, pois é um ladrão novato que tem que apanhar todas as moedas que conseguir, tendo que conseguir escapar à polícia, garimpeiros, outros bandidos, miúdas, e até cães-polícia, ao longo de 24 níveis. Só depois de apanhar todas as moedas em cada ecrã, é revelada a posição da chave que permite abrir a porta de saída. Puro jogo de plataformas, vem em dois “sabores”: humano e urso, no qual Ted é um Teddy Bear.



Nome: Varina

Autor: Espectroteam

Editora: Espectro

Ano: 2018



Varina, inspirado em Ravina (Marco & Tito), foi desenvolvido pelo colectivo Espectroteam, de Planeta Sinclair, tendo sido *cover tape* da revista Espectro. O jogo coloca-nos no papel de Gina, a Varina da Nazaré, que tem que conquistar o coração (e algo mais) do seu amado Libório. Mas a tarefa não é fácil, pois consta que Libório é duro de coração e de mais qualquer coisa...



Nome: Krap Park  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2019

A história de Krap Park desenrola-se ao longo de 43 ecrãs, num parque que se pretendia pacífico, mas que apesar de ter polícias em todos os cantos, estes convivem irremediavelmente com rufias, cães raivosos e outros perigos. E o líder dos rufias roubou o colar de Paula, a namorada do nosso personagem, tendo agora que ser recuperado, para isso cumprindo uma série de tarefas, única forma de o convencer a devolver o colar.





Nome: Laetitia  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2019

Laetitia é uma aventura épica em quatro partes, sendo a obra-prima de Jaime Grilo. O jogo relata as aventuras e desventuras de uma bruxinha muito sexy, que tem que ajudar a sua tia a criar uma poção mágica capaz de derrotar a bruxa má. Laetitia vai assim em auxílio de Grynnet, a aldeia que foi enfeitiçada por Grizelda, contando apenas com a ajuda de Runella e Ordentur.



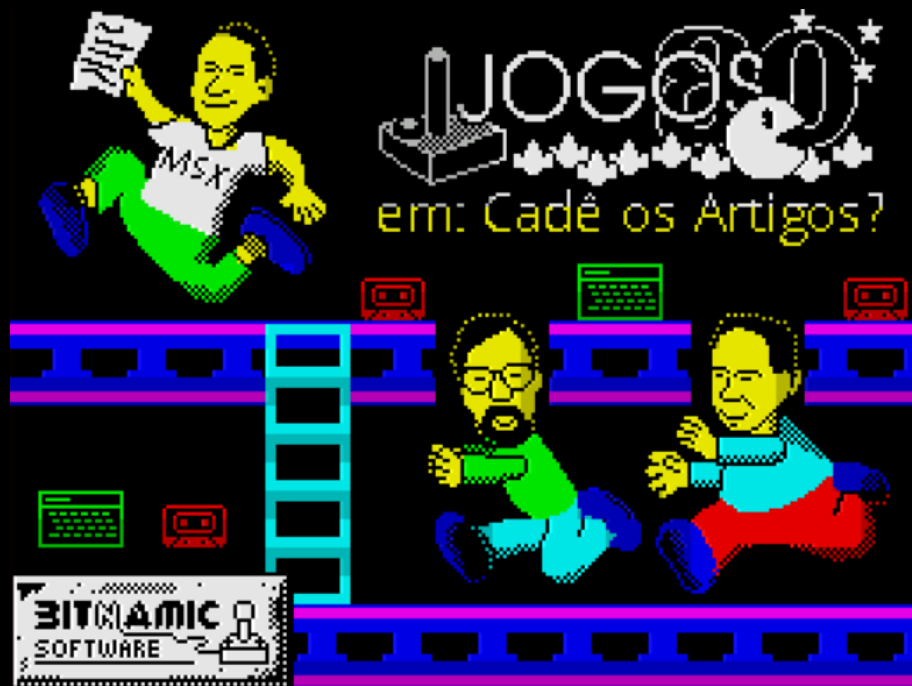


Nome: Cadê os Artigos?

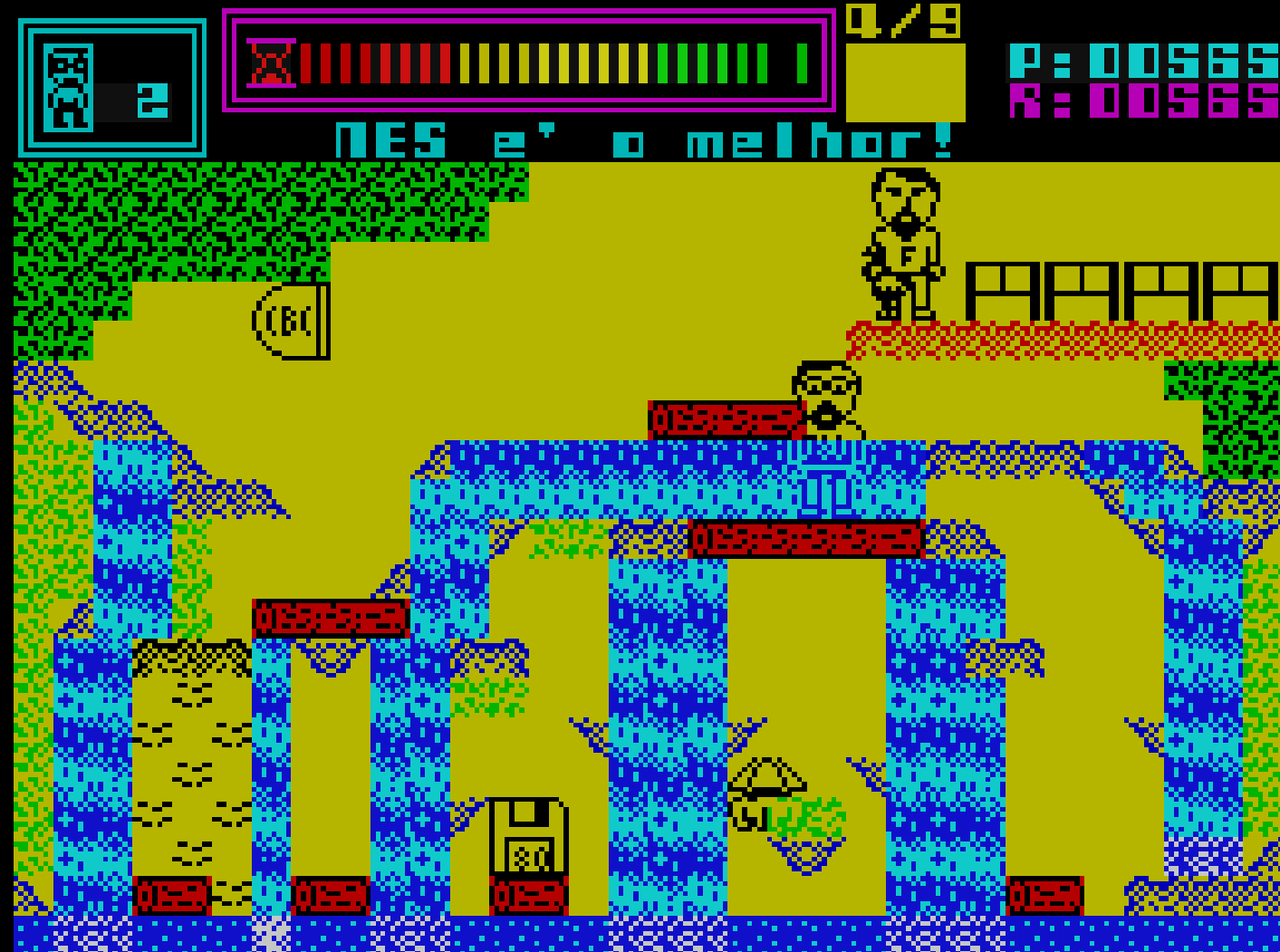
Autor: Filipe Veiga

Editora: Jogos 80

Ano: 2020



A história deste brilhante *platformer* é de todo hilariante: oito redactores da Jogos 80, cada um oriundo de uma cidade brasileira, recusam-se a entregar os artigos, tendo-se revoltado contra os editores. A única maneira de convencê-los a entregar os artigos é, em cada cidade, recolher os nove objectos dispostos pelos diferentes cenários e entregá-los ao respectivo redactor. Mas a tarefa é tudo menos fácil...

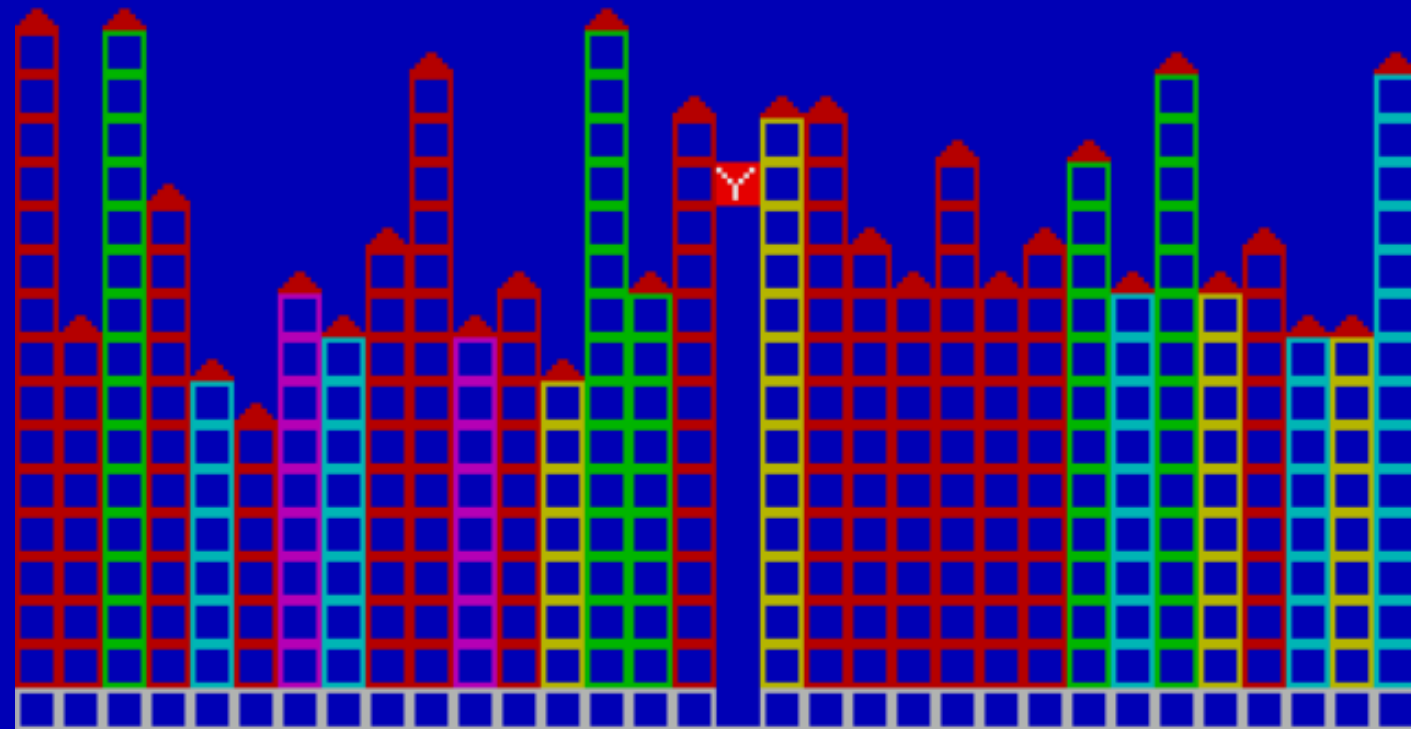


Nome: Letris  
Autor: Paula Silva  
Editora: NA  
Ano: 2020

Letris é um jogo muito simples e educativo, fazendo parte do fanzine número 2 de Planeta Sinclair. A trazer à memória Bomber, ao invés de lançarmos bombas para destruímos os prédios, temos que ser rápidos a carregar nas teclas que aparecem no ecrã, única forma do arranha-céus não crescer até ao Céu e conseguirmos ir aumentando o nosso *score*.

Pontos : 152

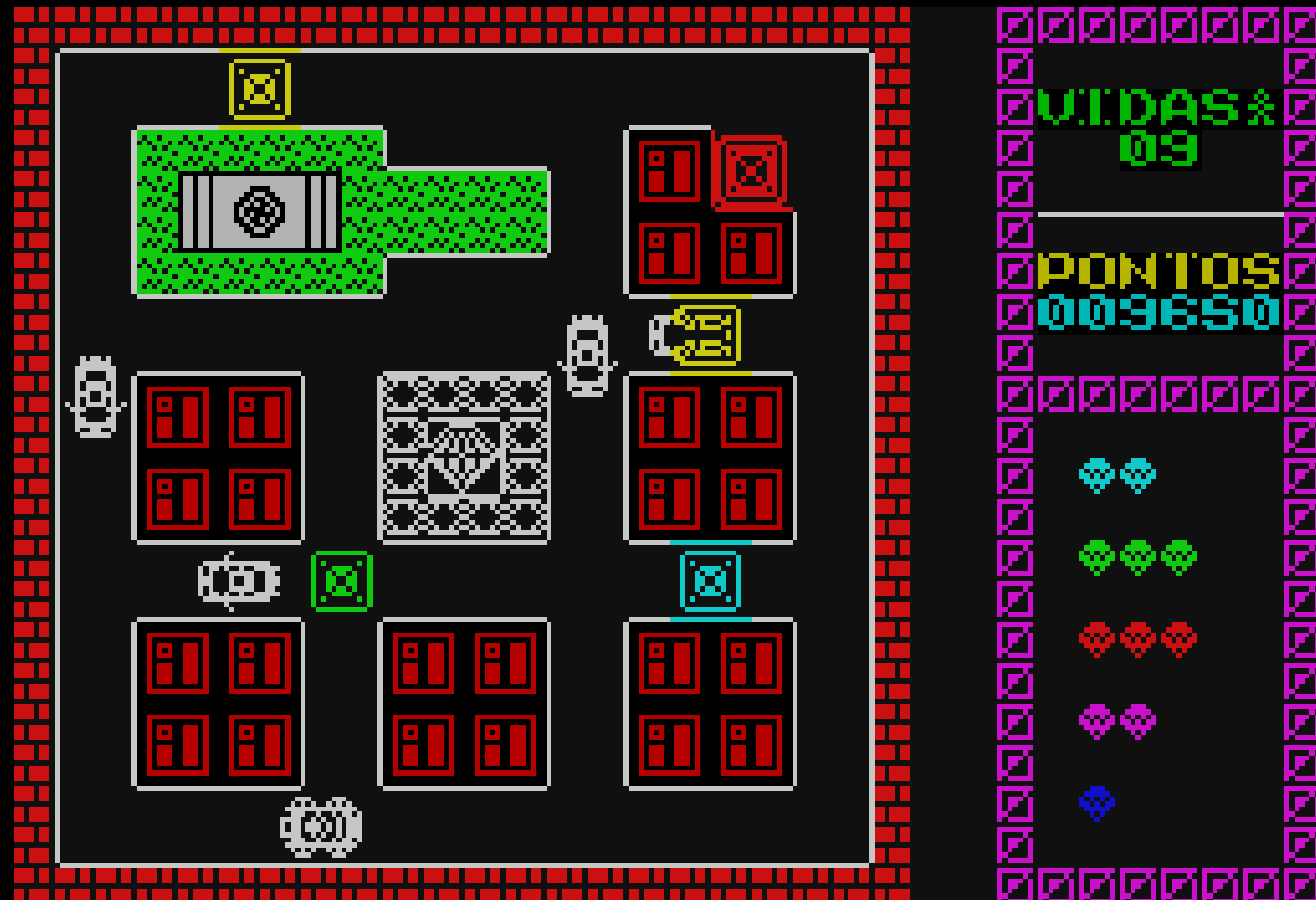
---



Nome: Restless André  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: Espectro  
Ano: 2020



Jogo baseado nas aventuras do autor deste guia. O irrequieto André foi desafiado para recolher várias moedas e pedras preciosas espalhadas por vinte cenários. Em cada nível, tem que recolher todas as moedas e só então se abre o portal de acesso ao nível seguinte. O desafio está muito bem conseguido, e aquilo que começou por ser uma pequena brincadeira, transformou-se num jogo completo e divertido.



Nome: ZXS Spycrum Mission

Autor: Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2020



Neste jogo assumimos o papel dos agentes Allan & Dina, que têm que cooperar para poderem ultrapassar diversos obstáculos, pois entraram numa fábrica onde está a ser produzido um novo computador, o ZXS Spycrum, e pretendem roubar os planos de produção. Ao longo de 31 ecrãs, têm que encontrar 12 disquetes, quatro cartões, quatro protótipos e o respectivo código de ativação. Não vai ser tarefa fácil...



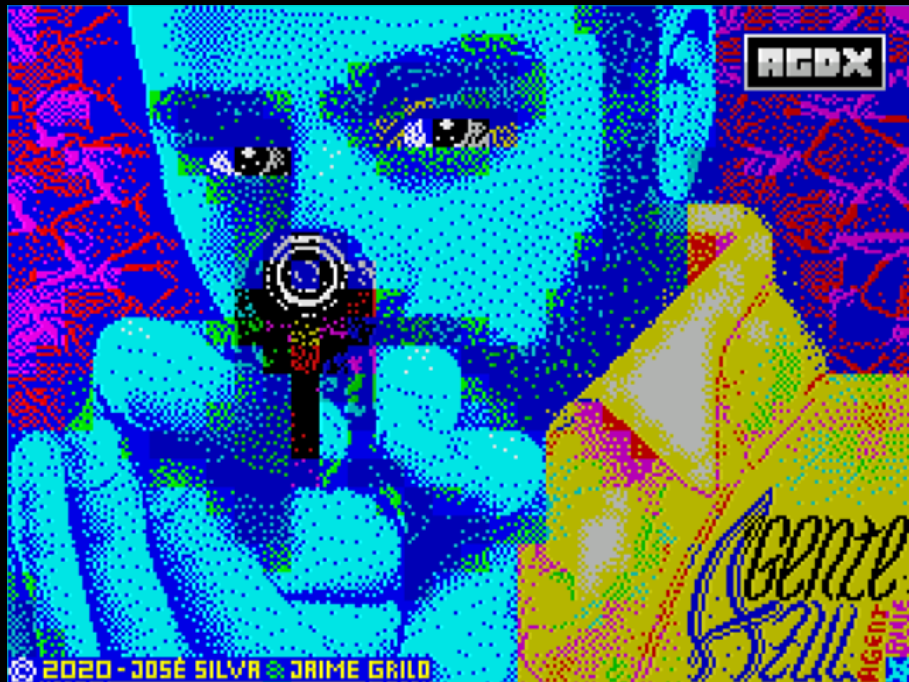


Nome: Agente Azul

Autor: José Silva e Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2021



Em Agente Azul assumimos o papel de um agente que se diferencia pela sua cor (azul, naturalmente). Nas 20 missões temos que resgatar um refém, tendo para isso que recolher as chaves que permitem abrir as portas, bem como os três envelopes com os códigos para a missão seguinte, escoltando depois o refém até à viatura de fuga. Uma estreia em grande de José Silva, aqui em parceria com Jaime Grilo.



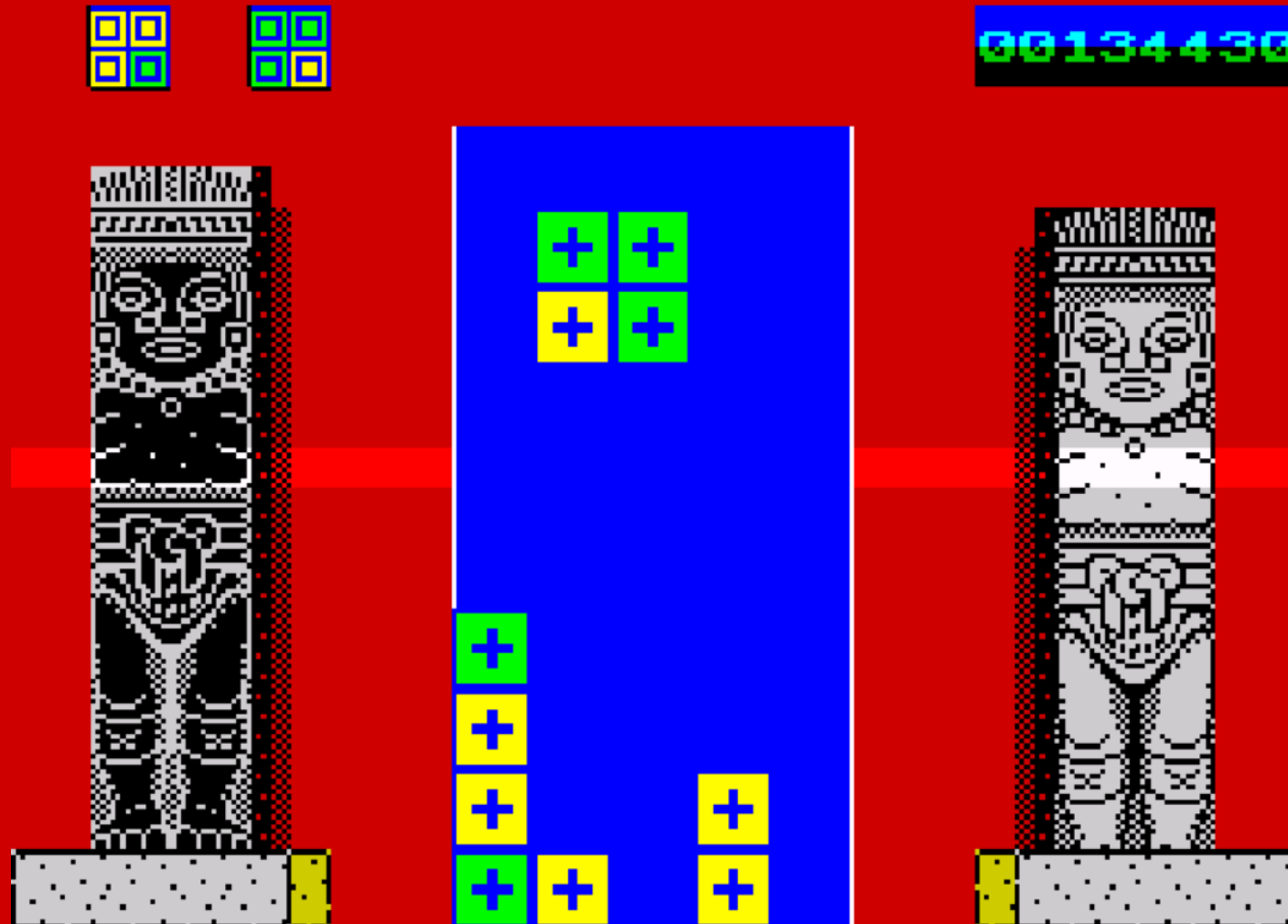
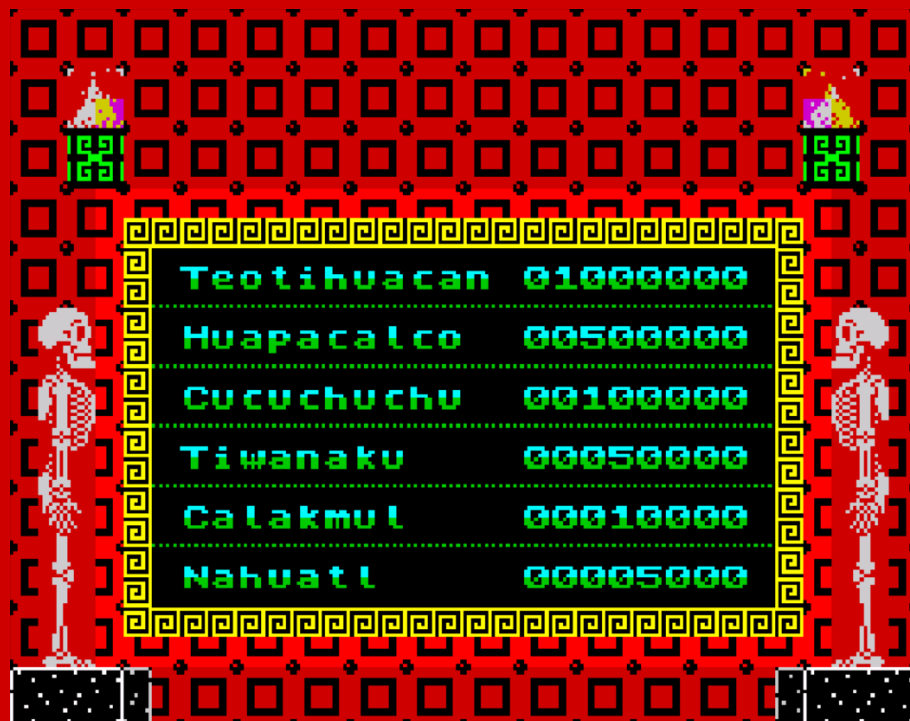
Nome: Aztec

Autor: Rui Martins

Editora: NA

Ano: 2021

Aztec inspira-se nos populares *puzzles* tipo "match-3", tendo muitas parecenças com Lumines, no qual o principal objectivo é sobreviver, alinhando blocos  $2 \times 2$ , fazendo-os variar entre duas cores, para formar quadrados  $2 \times 2$  de uma única cor, que serão apagados quando a Linha do Tempo passa sobre eles. Estamos assim perante um jogo desafiante, mas tremendamente viciante, conferindo divertimento para muito tempo.



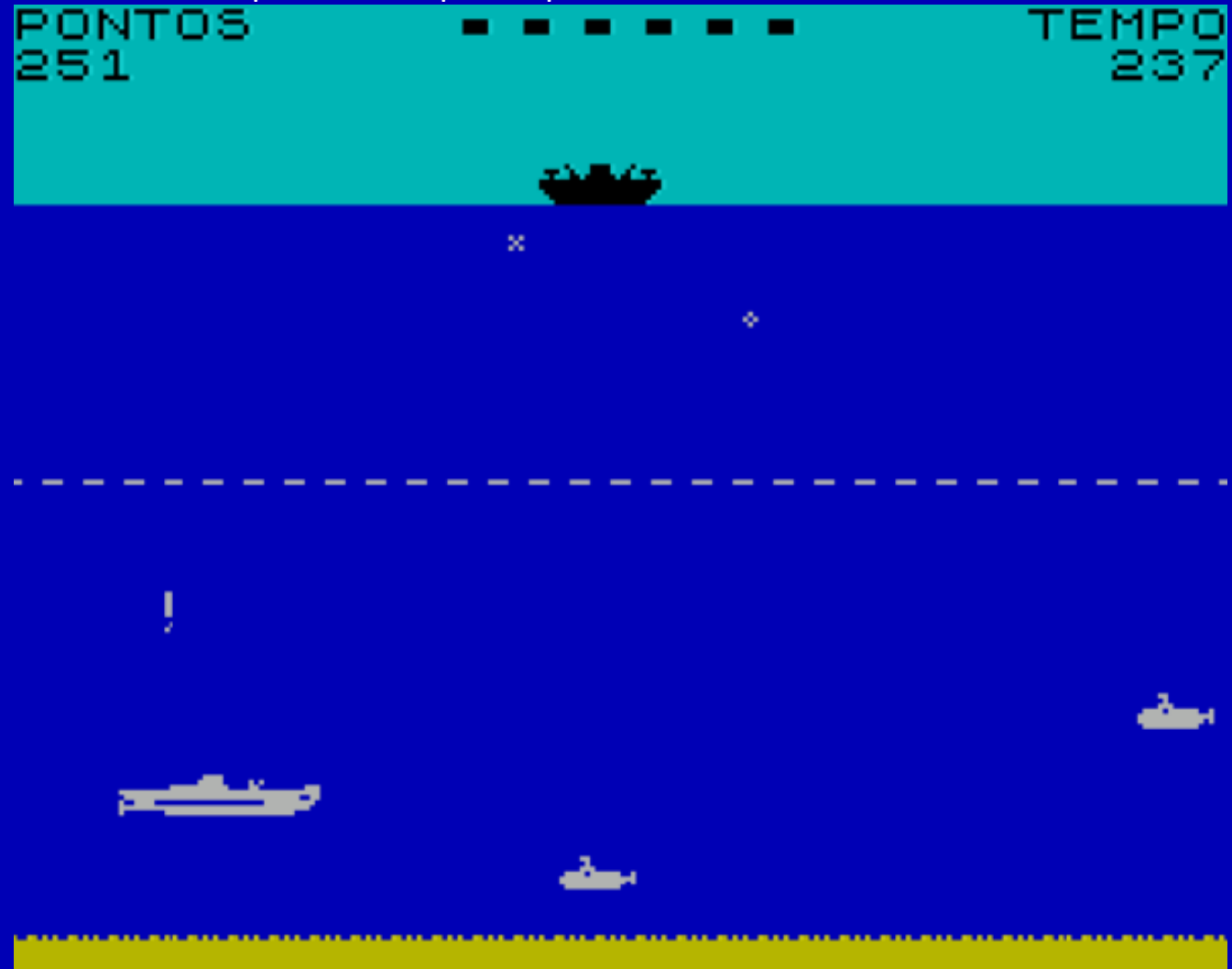
Nome: Carga de Profundidade

Autor: Filipe Veiga

Editora: Micro Sistemas

Ano: 2021

Carga de Profundidade é inspirado em dois clássicos das arcadas de finais dos anos 70: Depth Charge e Destroyer. Controlamos um navio que patrulha o oceano e deve destruir os submarinos, largando cargas de profundidade. Para tal recorremos a uma mira que determina a profundidade a que explodem. Mas os submarinos não são inofensivos, espalhando minas flutuantes ou disparando torpedos para afundar o nosso barco.





Nome: O Eléctrico da Carreira 28

Autor: Domingues da Silva

Editora: Avlisoft

Ano: 2021

Neste jogo, ao longo de 34 questões, é recriado o percurso do mítico eléctrico 28, de Lisboa. Cada uma das 34 paragens tem uma questão que lhe é associada. A cada resposta correcta, o eléctrico avança uma paragem, até chegar ao destino final. Caso a resposta seja errada, a questão é repetida. Se forem dadas mais do que cinco respostas erradas, o jogador perde a viagem. Muito interessante e educativo.

O ELECTRICO DA CARREIRA 28

(MARTIM MONIZ - PRAZERES)



AVLISOFT © 2021

TECLA (C) PARA COMECAR O JOGO

O ELECTRICO DA CARREIRA 28

(MARTIM MONIZ - PRAZERES)

PROXIMA PARAGEM

34-PRAZERES (Cemiterio)

(1) 1840

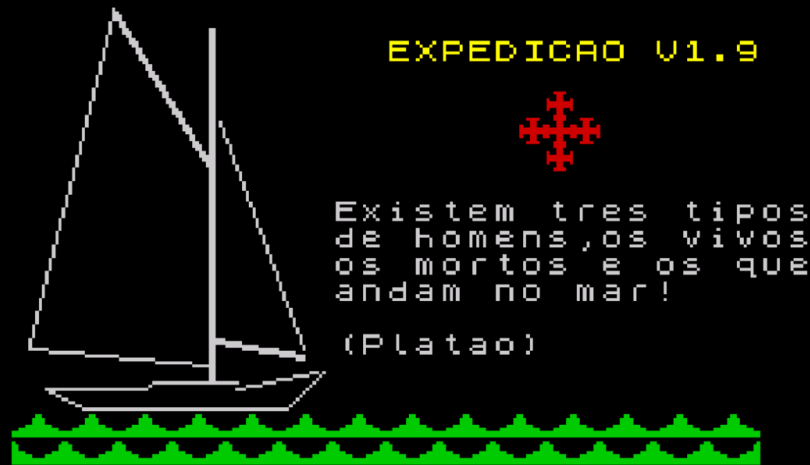
(2) 1835

(3) 1833 APOS SURTO COLERA

34-CEMITERIO PRAZERES

Nome: Expedição  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021

Jogo educativo, que nos ajuda a aumentar os conhecimentos sobre embarcações, as ilhas da Madeira, Açores, Canárias e Berlengas, e sobre a arte da navegação, desenrolando-se em duas etapas. Na primeira, somos convidados a responder a algumas questões sobre embarcações. Na segunda, avançamos para a expedição, podendo-se escolher entre Funchal, Ponta Delgada, Gran Canária e Berlengas.



By AVLISOFT 2021

```
      N
    O L
      S
326 MILHAS
MOV EXT 0
      FUNCHAL
LON  32,6420 N
LAT  16,9110 W
526 Milhas Mar
```

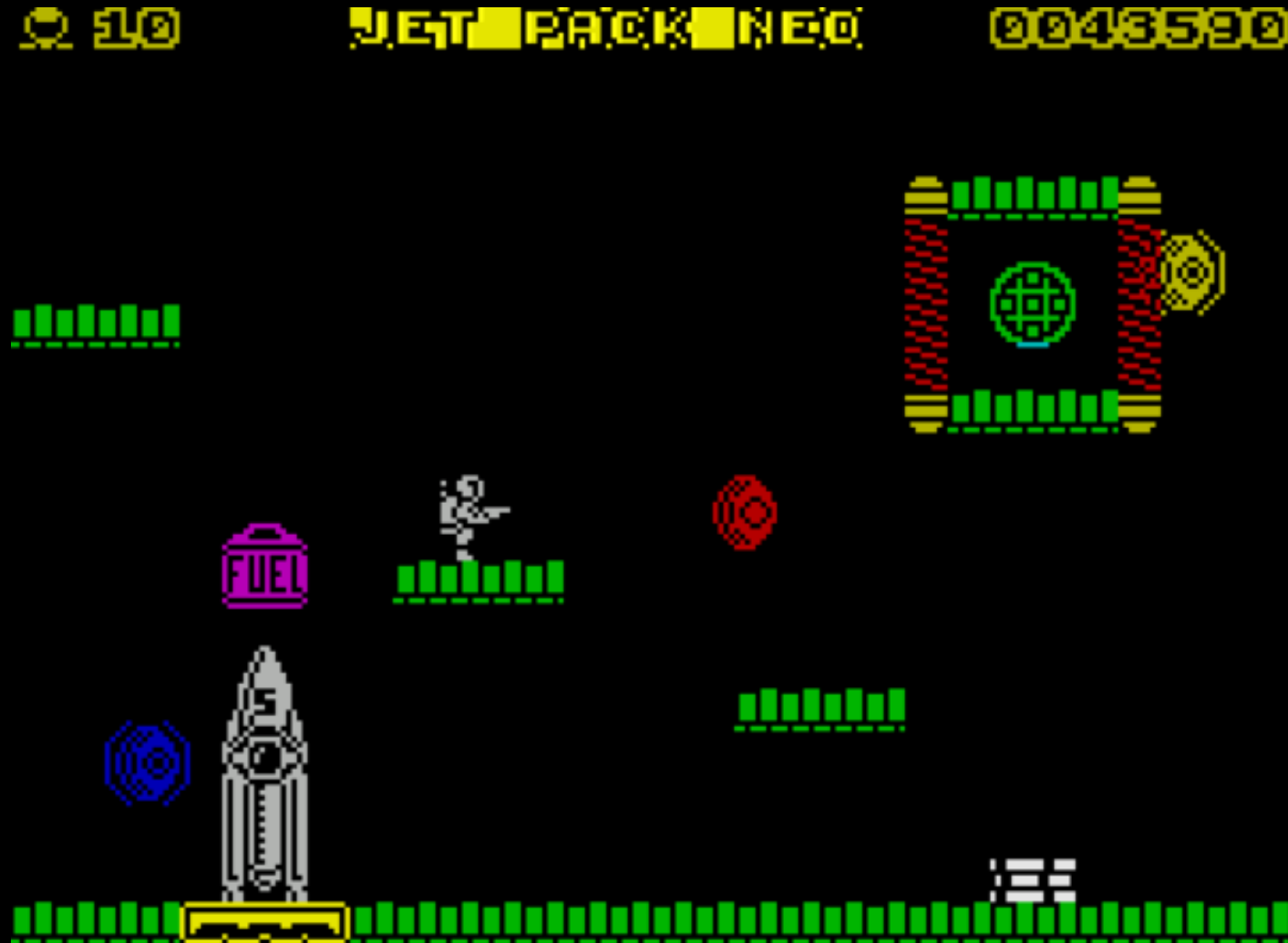


(10) -QUAL A LARGURA DA ILHA DA MADEIRA ?  
Q-NORTE A-SUL O-OESTE P-LESTE

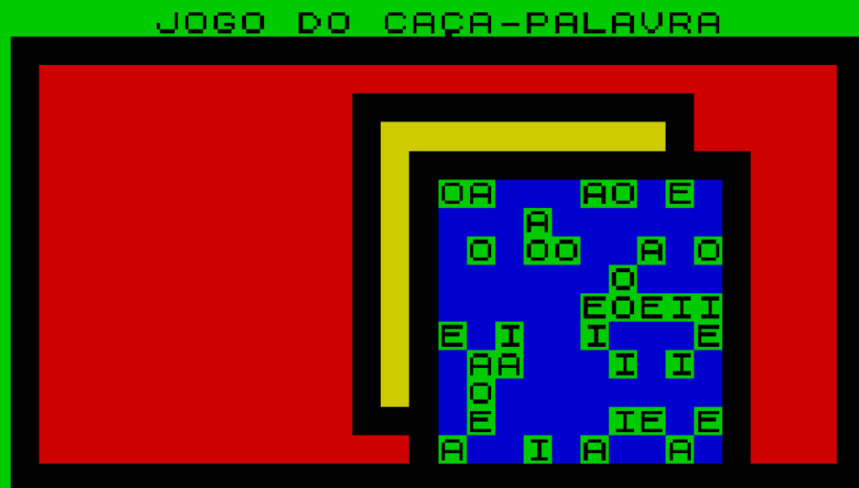
(1) - 22 KMS (2) - 19 KMS

Nome: Jet Pack Neo  
Autor: Jaime Grilo  
Editora: NA  
Ano: 2021

Remake de Jet Pack Bob, que por sua vez é um *remake* de Jetpac. O jogo desenrola-se ao longo de cinco níveis, cada um deles com cinco ecrãs. No primeiro ecrã de cada nível temos que recolher as seis células de combustível e colocar as duas partes em falta da nave no respetivo local. Não tem a jogabilidade do original da Ultimate Play the Game, no entanto não deixa de ser uma excelente versão do mítico jogo.



Nome: Jogo do Caça-Palavra  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021



A ideia, tal como se pode ver nas instruções que acompanham o início do jogo, é descobrir no tabuleiro as palavras que se encontram do lado esquerdo. Podem estar na horizontal, vertical, diagonal, e até invertidas. Este quebra-cabeças tem tanto de simples, como de cativante, trazendo à memória as antigas revistas e jornais, que muito frequentemente traziam nas suas páginas estes desafios.

CAÇA-PALAVRA QUADRO 1

ANIMAIS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	LC
ARANHA	A	A	B	A	B	U	I	N	O	B	
BABUINO	C	E	G	A	N	A	U	G	I	D	
BOI	E	R	Y	A	P	S	E	U	R	F	
IGUANA	G	P	E	L	I	C	A	N	O	H	
LHAMA	I	E	M	A	R	A	N	H	A	J	
MORCEGO	C	N	F	O	A	M	A	H	L	L	
PELICANO	M	T	M	N	T	K	I	H	O	N	
RATO	O	E	M	B	O	I	Y	T	M	P	
SERPENTE	J	H	E	O	J	W	I	D	G	T	
VESPA	Q	W	E	F	H	H	I	F	A		

DIGITE (LIN-COL) INICIO PALAVRA  
(99) PARA TERMINAR

"C"

Nome: Klox  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2021



Em Klox é-nos apresentado um tabuleiro com nove peças. Oito delas estão numeradas, a nona apresenta o Super Homem e representa a casa em branco. Com a nossa ajuda, o Super Homem vai empurrando as linhas ou colunas, movendo as peças para a ordem correcta. Klox é assim um quebra-cabeças muito simples, fazendo lembrar os *puzzles jigsaw*, constituindo divertimento para muitas horas. E tem surpresa a partir do nível 6...



Level: 10 Keys: 5678QAOP Restart: R

Nome: A Montagem do ZX Spectrum

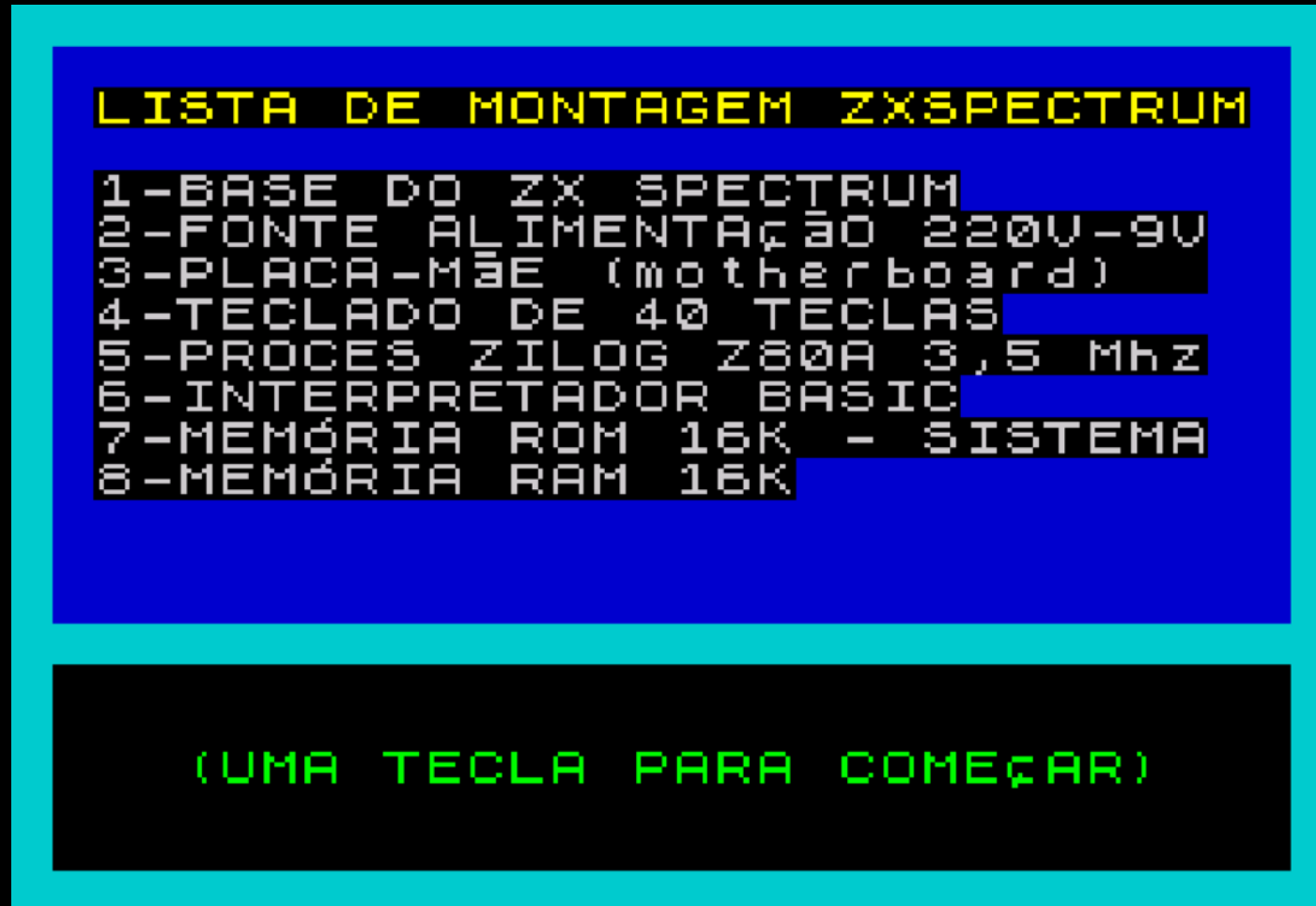
Autor: Domingues da Silva

Editora: Avlisoft

Ano: 2021

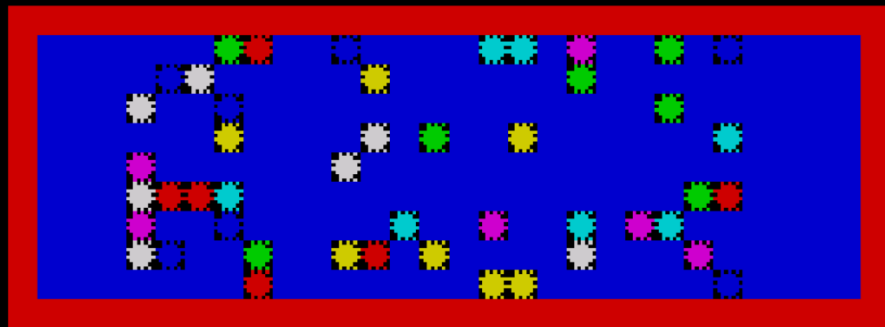


A Montagem do ZX Spectrum é um *quiz* destinado aos mais jovens ou todos aqueles que não estão tão familiarizados com o ZX Spectrum. A ideia é *assemblar* um ZX Spectrum, sendo dado inicialmente alguns conceitos teóricos, que temos que depois colocar em prática através da resposta a um questionário. Existem dois "sabores", 16K e 48K e, no final, depois de se acertar todas as questões, é efetuado o teste de som.



Nome: Pandemia  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021

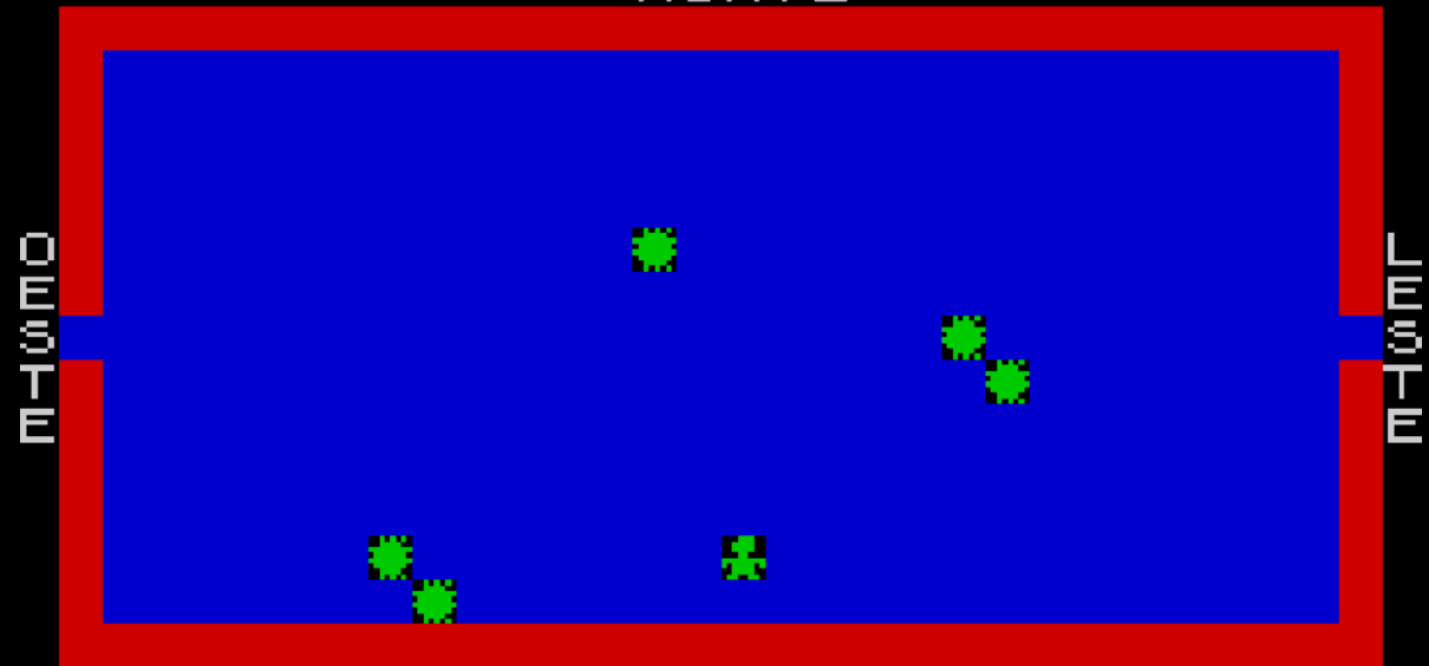
# PANDEMIA



BY AVLISOFT © 2021

Em Pandemia, é simulado o percurso do cidadão comum por alguns locais qua acarretam algum risco, como o supermercado ou o Centro de Saúde. Como não pode evitar ir a esses locais, tem que o fazer com algum cuidado. O objectivo final é obter o certificado de vacinação, para isso tendo que se evitar os contágios, obter anti-corpos e, quando necessário, efectuar os testes PCR. Se tudo correr bem, no final é dado o certificado e valor do Rt.

PANDEMIA Supermercado U 2.07  
NORTE



SUL  
PERCURSO 1 - 2  
MOVIMENTOS -1 ANC-0 CON-0  
TIROS (D=ESQ G=DIR F=CIM U=BAI)  
Q=NORTE A=SUL O=OESTE P=LESTE



Nome: Stripping Penelope

Autor: Jaime Grilo

Editora: NA

Ano: 2021

STRIPPING



© 2021  
JAIME GRILLO

18

PENELLOPE

Estamos aqui perante um jogo de plataformas, a fazer lembrar Manic Miner. O objetivo é apanhar todas as peças de roupa feminina que estão a piscar no ecrã e depois recolher o presente aleatório, que surge também a piscar. À medida que vamos completando os níveis, Penelope vai tirando as peças de roupa, até no final ficar completamente despida, tendo então o jogador direito ao almejado prémio.



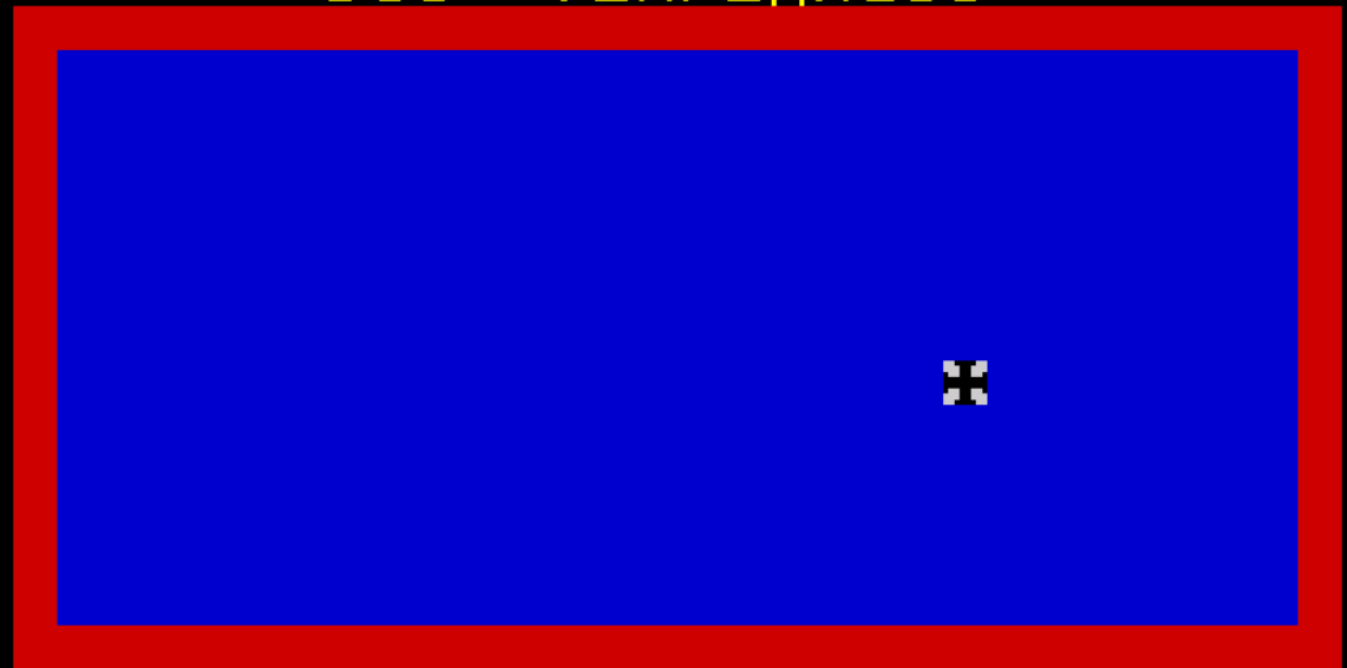
Nome: O Tesouro dos Templários  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2021

Mini-aventura didáctica, que tem como objectivo encontrar o tesouro que se encontra escondido no tabuleiro, no menor número de jogadas. Mas é necessário cuidado com as bombas, pois retiram vidas e aumentam o número de jogadas. Por outro lado, se encontrarmos as mensagens, além de diminuir o número de jogadas, contribui para aumentar os nossos conhecimentos sobre os Templários.



O TESOURO DOS TEMPLÁRIOS  
BY AVLISOFT 2021

O SANTO GRAAL  
DOS TEMPLÁRIOS

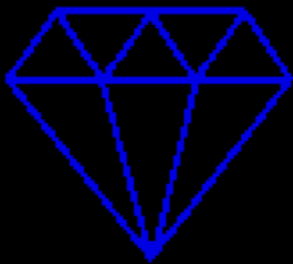


MOVIMENTOS 3 -0 +0=3  
TECLAS DE CONTROLO + + + + +  
Q=CIMA A=BAIXO O=ESQ P=DIR



Nome: The Blue Diamond  
Autor: David Magalhães  
Editora: Starsoft  
Ano: 2022

THE BLUE DIAMOND

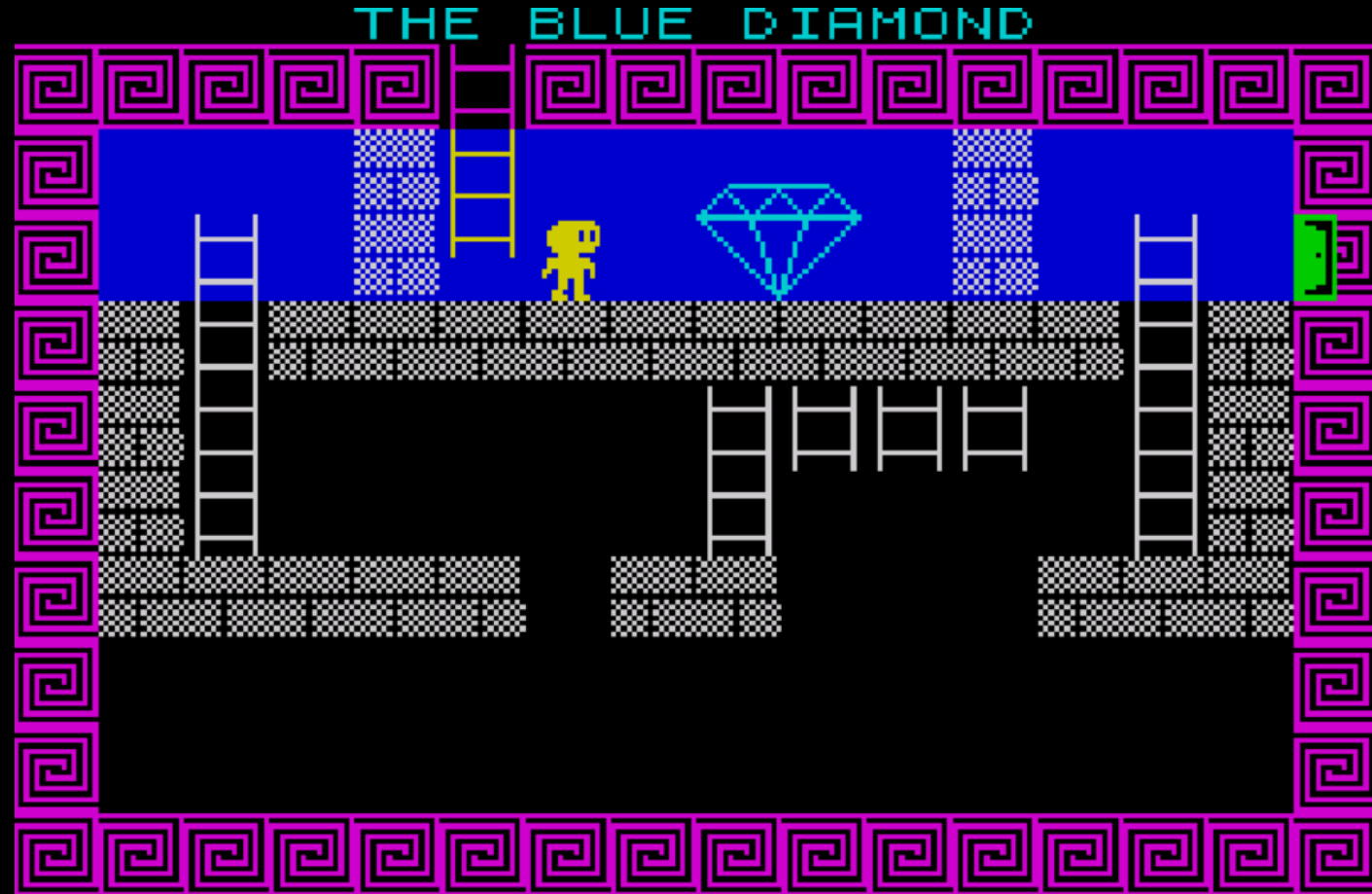


© 2022

STARSOFT



The Blue Diamond foi mais uma entrada para a competição BASIC Apascalado e, ao mesmo tempo, um tutorial desse concurso. Estamos aqui perante o típico jogo de plataformas, sendo o objectivo encontrar o Diamante Azul. Para isso é necessário percorrer as nove labirínticas salas, ultrapassando variados inimigos e obstáculos. O ideal será correr o jogo a 50 MHz, colmatando as lacunas derivadas da linguagem utilizada.



Nome: Caveted Against the Darkness  
Autor: Fernando Pereira e Jorge Chagas  
Editora: Star Soft  
Ano: 2022

Fernando Pereira, depois de ver os seus jogos recuperados em 2022, resolveu fazer uma versão mais actual de Caveted Against the Darkness. Novo ecrã de carregamento, compilado em Boriel, o que permitiu aumentar enormemente a velocidade, foram ainda introduzidos novos inimigos, assim como pequenas afinações, transformaram completamente o jogo, melhorando-o de forma substancial. Um mimo, este urso das cavernas...

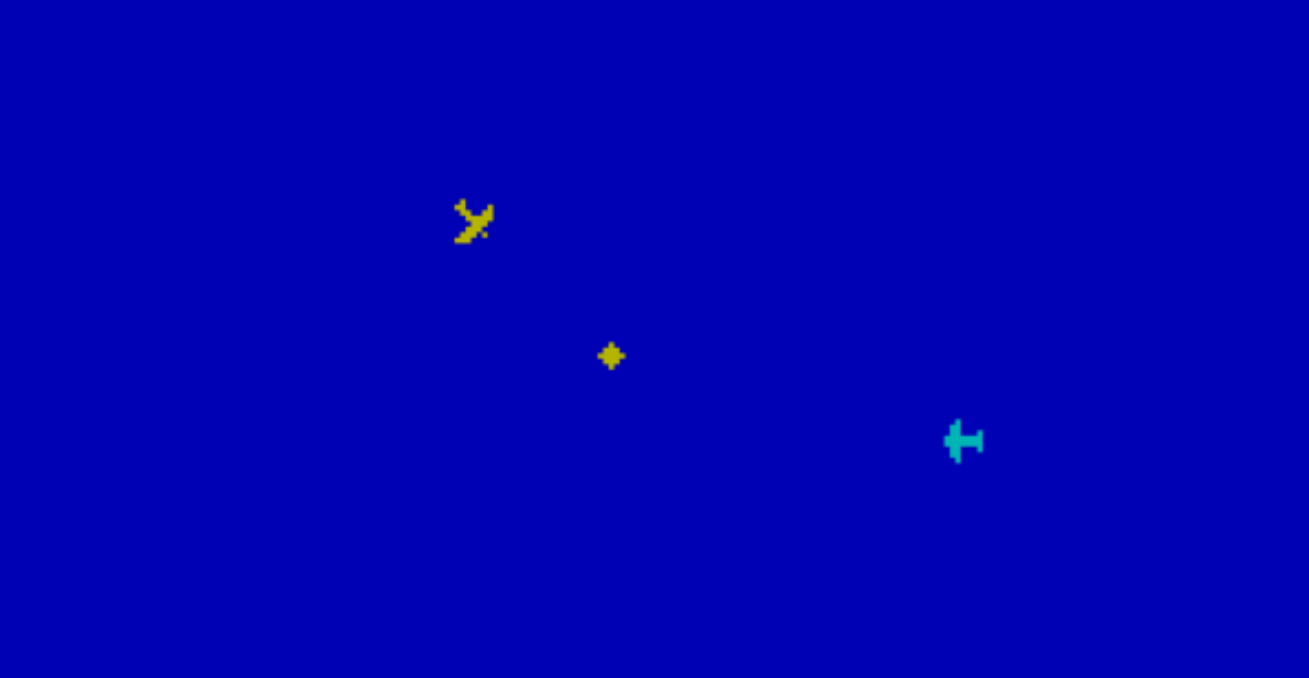
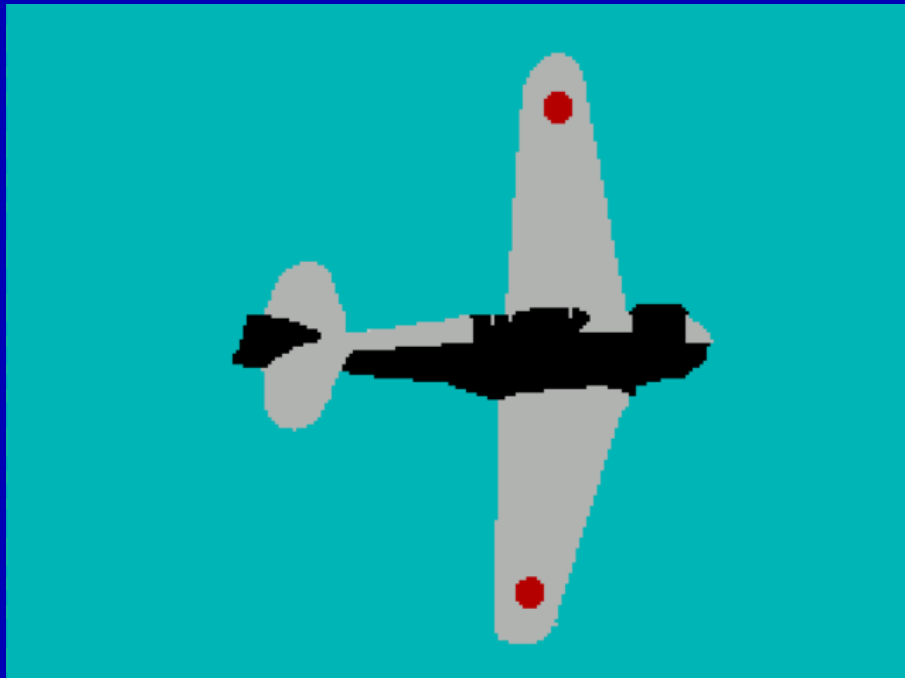


SCORE: 180



Nome: Dogfight David  
Autor: David Magalhães  
Editora: Starsoft  
Ano: 2022

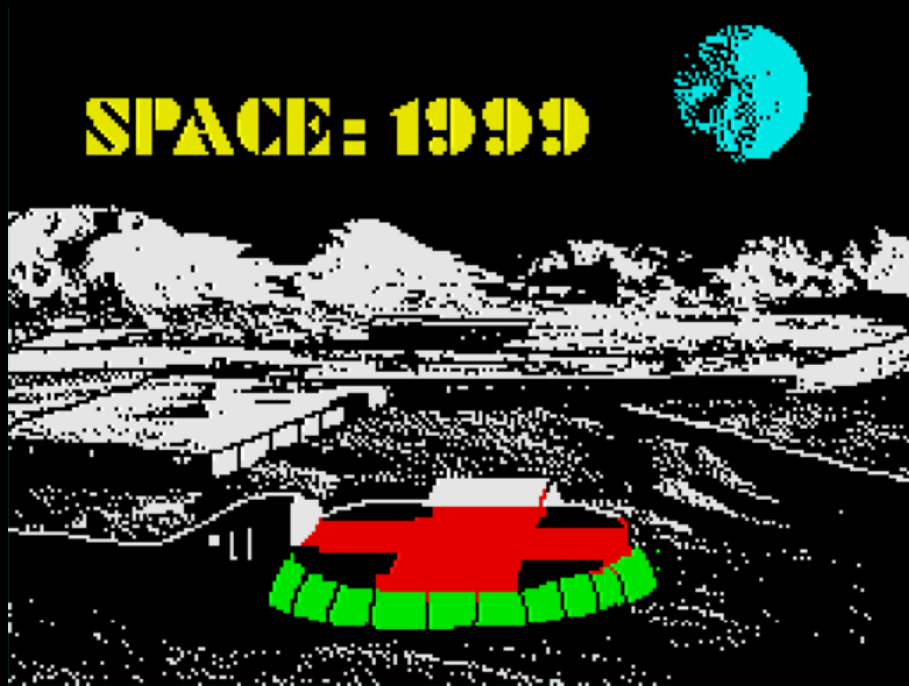
Dogfight David foi escrito por David Magalhães em 2020 na linguagem Javascript e adaptada em 2022 para BASIC Apascalado. O objectivo é eliminar o avião inimigo, através de um tiro certo. O jogo é destinado a dois jogadores em simultâneo, para isso utilizando um modo especial de leitura do teclado para conseguir executar as teclas dos jogadores ao mesmo tempo. Simples, prático e divertido.



Points: 0

Points: 0

Nome: Eagle 1  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2022



Eagle 1 inspira-se no clássico Lander (1979), devidamente adaptado ao cenário de Space: 1999, e tem como objectivo efectuar a alunagem de uma nave com sucesso. Para isso é necessário controlar a sua propulsão, sempre tendo em conta a gravidade da Lua. Apesar de muito simples, o jogo é cativante. Tem como extra ter sido desenvolvido em BASIC... Apascalado.

```
Fuel:      50
Height:    0
Speed:     0.2
MinSpeed:  0.28
MaxScore:  1679
```

EAGLE 1

```
Score: 1679

You are a professional!
You are wasting your time here!
```





Nome: Joker  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2022

Joker apresenta o popular concurso televisivo Joker, imortalizado na RTP por Jorge Gabriel. O programa é uma versão simplificada do jogo de David Magalhães, precisamente o filho de José Oliveira, o programador desta nova versão. Por sua vez, o jogo de David Magalhães foi inspirado no jogo História de Portugal (1984) de Domingues Silva, que também faz parte deste guia.



Nome: The Lost Comic Book

Autor: José Oliveira

Editora: Zarsoft

Ano: 2022

The Lost Comic Book é mais um dos pequenos jogos criados pelo Zé Oliveira, demonstrativos daquilo que se consegue fazer em BASIC Apascalado. A estrutura é muito simples, mesmo assim a aventura não deixa de nos surpreender quando a meio nos deparamos com o Paradise Café. Mesmo estando diferente daquilo a que nos habituámos, é sempre bom rever os locais onde fomos felizes...

```
THE LOST COMIC BOOK  
(c) 2022 Zarsoft
```

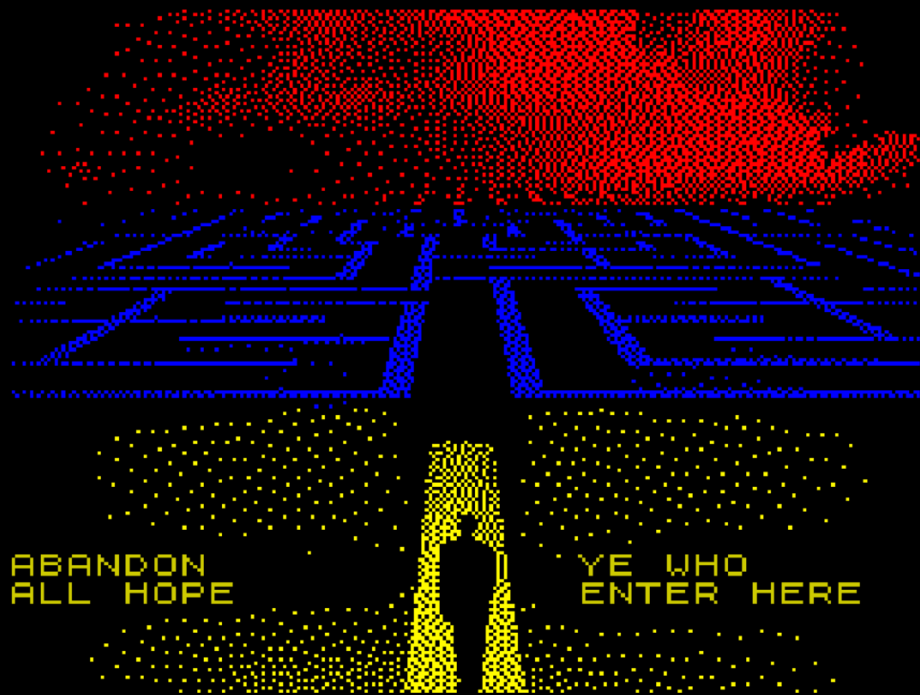
```
Written in Pascalated BASIC
```

```
Tutorial for the 2022 Pascalated  
BASIC Contest
```

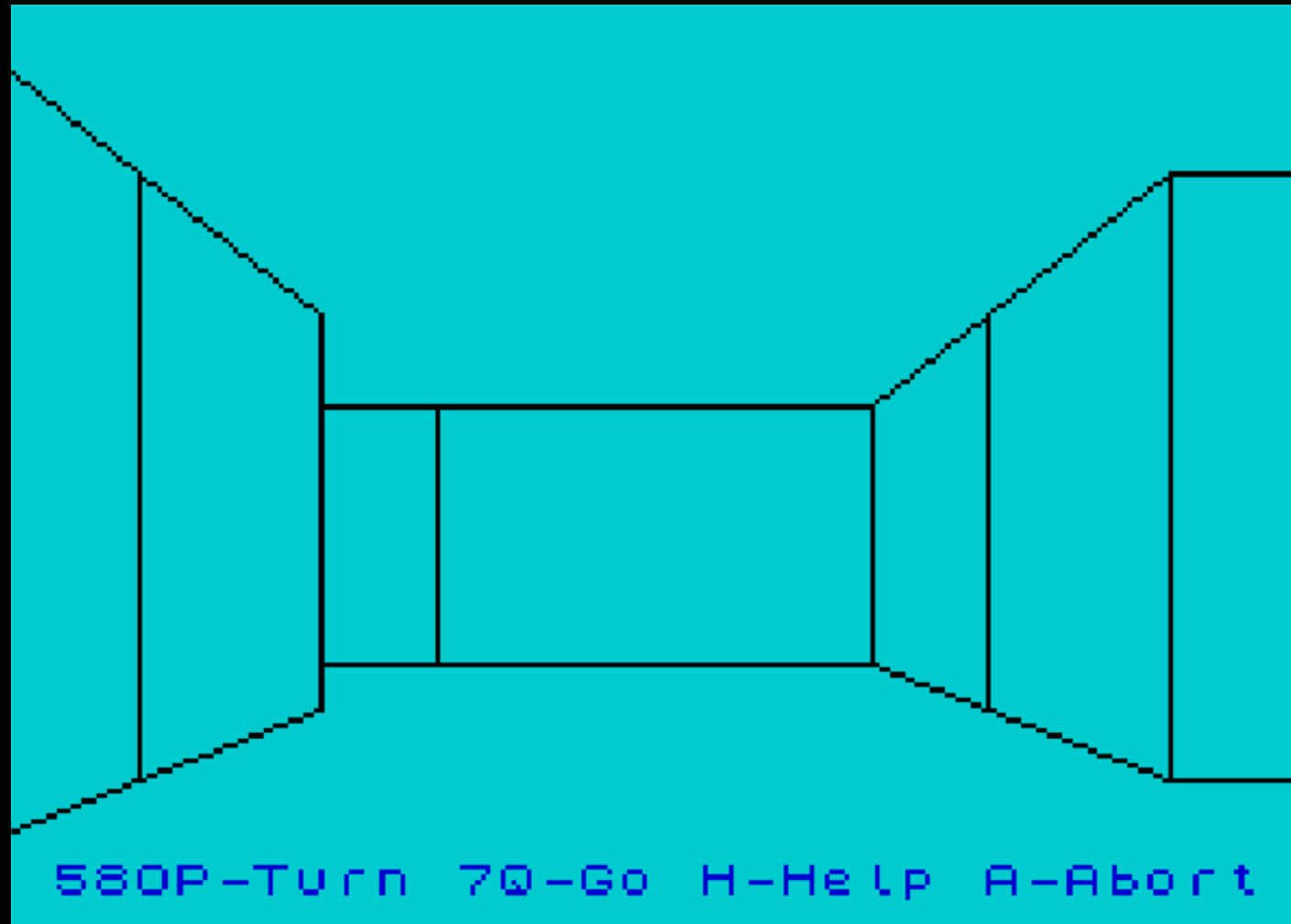


```
You enter Paradise Cafe but the  
place is different than you reme  
mbered... there are no girls...  
Time is running out - the shops  
are almost closed.  
Take a ☐rink or go to th
```

Nome: Maze Walls  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2022



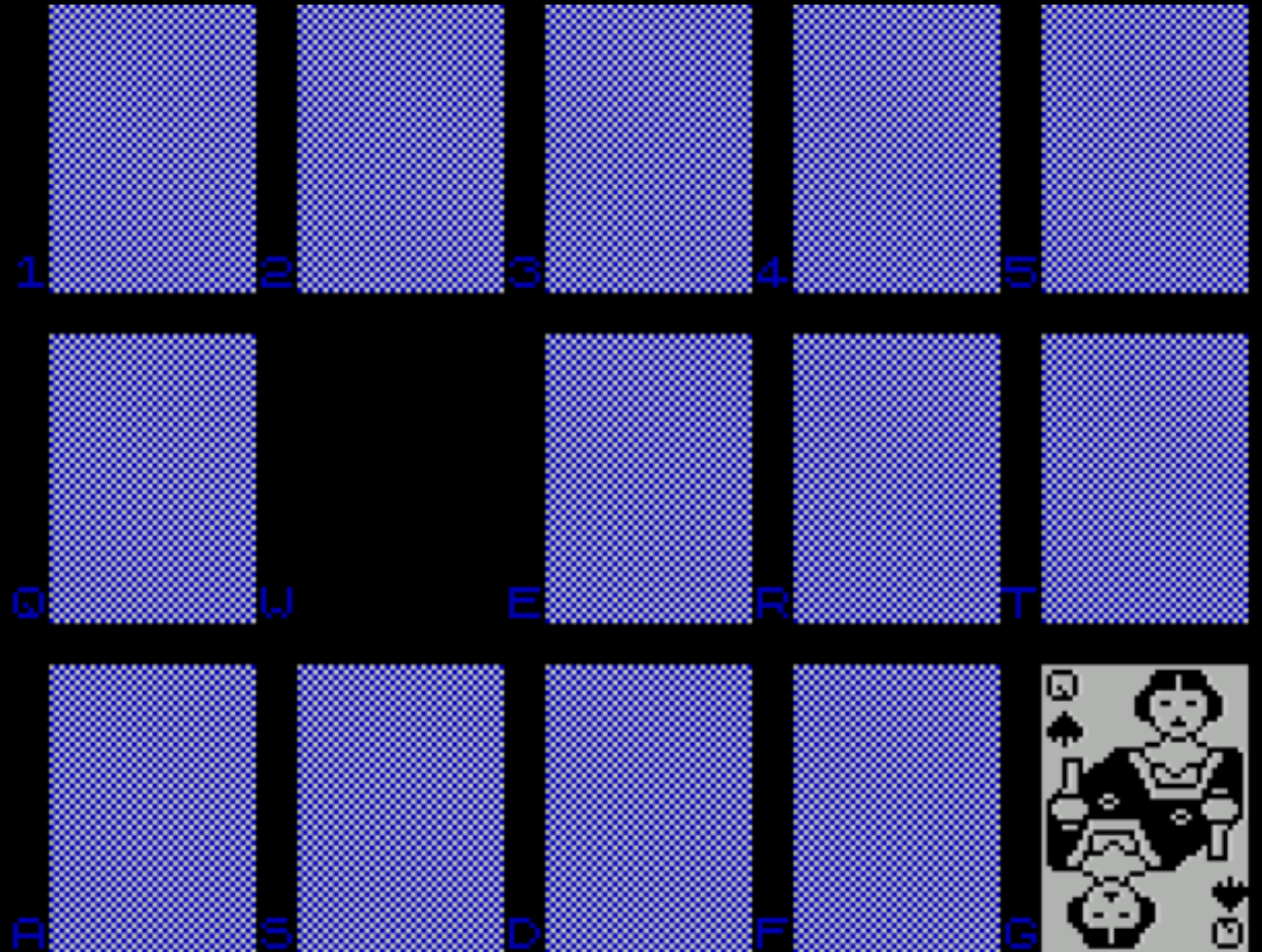
Maze Walls é mais um mini-jogo criado propositadamente para demonstrar aquilo que se consegue fazer em BASIC Apascalado. Quem conhece o clássico Labyrinth, imediatamente identifica a fonte de inspiração de Maze Walls. O objectivo é encontrar a saída do labirinto, de preferência sem consultar o mapa.



Nome: Memory  
Autor: David Magalhães  
Editora: Starsoft  
Ano: 2022



Memory é o clássico jogo de memória cujo objectivo é encontrar pares de cartas iguais. O jogo foi adaptado de um outro do mesmo autor de 2017 e que tinha sido escrito na linguagem *Javascript*. O programa usa 23 linhas em vez das habituais 22, o que não deixa de ser algo pouco comum. Consegue ser uma boa demonstração do que se consegue fazer em BASIC Apascalado.



Nome: N2: Estrada Nacional  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2022



Domingues Silva pegou na muito em voga N2 e criou mais um jogo no qual temos que aplicar os nossos conhecimentos sobre geografia e história de Portugal. A ideia é ir respondendo às questões que vão sendo colocadas. De cada vez que respondemos a uma questão, avançamos mais um pouco no caminho. Mas atenção, pois cinco respostas erradas dá direito a ficarmos apeados a meio do percurso. Conseguiremos chegar a Faro?

**N2 ESTRADA NACIONAL**

**CHAVES - FARO 739,0 Kms**

**TEMA SOBRE O CONCELHO DE**

**VILA REAL  
CONCELHO 3**

**PERGUNTA**

**BAIRRO TRADICIONAL**

**RESPOSTA**

**1-BAIRRO DOS FERREIROS**

**RESPOSTA**

**2-BAIRRO DOS OURIVES**

**RESPOSTA**

**3-BAIRRO DOS TANOEIROS**

**INTRODUZA A OPCAO (1-2-3)**

**CORRECTO**

**2 RESPOSTAS CERTAS EM 2  
(UMA TECLA PARA CONTINUAR)**

Nome: Pesadelo Matemático  
Autor: Fernando Martins  
Editora: Palmeiras Software  
Ano: 2022

## PESADELO MATEMÁTICO

O Alberto tem de fazer um exame de matemática mas só estudou na véspera pois ficou a jogar no ZX Spectrum.

Acabado de adormecer, começou a sonhar que tinha de vencer uma luta matemática para passar...

Ajuda o Alberto a entrar na faculdade para ser programador!

Palmeiras Software  
Fernando Martins © 2022

O objectivo em Pesadelo Matemático passa por ajudar o Alberto a completar os exames de matemática, por forma a poder entrar na faculdade e tornar-se um programador. A ideia é escolhermos uma opção que permita tornar o número da esquerda, maior que aquele que se encontra no seu pesadelo (à direita). Por vezes várias opções são possíveis. Se estivermos mesmo enrascados, temos possibilidade de pedir ao computador uma dica.

PESADELO MATEMATICO

♥3 4° ano 2 1 ?3 396

60	59
+36	
-----	
† /2	4 <sup>1</sup> / <sub>3</sub> 7
-----	
-4	

Nome: Quadrado Mágico  
 Autor: Domingues da Silva  
 Editora: Avlisoft  
 Ano: 2022



Quadrado Mágico é um interessante quebra-cabeças que remete para a antiguidade da Ásia, sendo-nos apresentada uma grelha de 4X4, na qual alguns números se encontram por revelar. O objectivo é colocar os números em falta, por forma a que todas as linhas e colunas perfaçam a soma assinalada no canto inferior esquerdo. Não é muito diferente do Sudoku e quem gosta deste tipo de puzzles, certamente irá gostar do desafio.

O QUADRADO MÁGICO

		1	2	3	4	
1	A	46	04	07	37	5
2	B	13	■	■	22	6
3	43 C	25	19	16	34	40 7
4	28 D	10	■	■	01	31 8
SOMA 94						MOV 4

32.3

INTRODUZA A SUA OPÇÃO  
 NUM + B2/B3/B4/C1/C3/C4/D2/D3  
 DIGITE (999) PARA TERMINAR



Nome: Raid Aéreo em 1934  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2022

Raid Aéreo em 1934 é baseado numa saga da aviação portuguesa do século XX ao redor do mundo. Nesta viagem efectuada por Humberto da Cruz e Gonçalo Lobato, foram percorridos 42.670 km em apenas 268 horas e 25 minutos. É-nos proposto agora recriar esta viagem, começando na Amadora e terminando no mesmo local, ao longo de 41 etapas. Para isso temos que ir respondendo a algumas questões, para podermos avançar mais um pouco.

### ETAPA 33

BUSHIRE  
IRÃO  
MÉDIO ORIENTE

RAID AÉREO EM 1934  
LISBOA, TIMOR, MACAU, INDIA, LISBOA  
EPOPEIA REALIZADA POR:



TEN-PILOTO Humberto da Cruz  
SAR-MECANICO Gonçalves Lobato

(UMA TECLA PARA CONTINUAR)

Quem foi o autor da ideia e do projecto ?

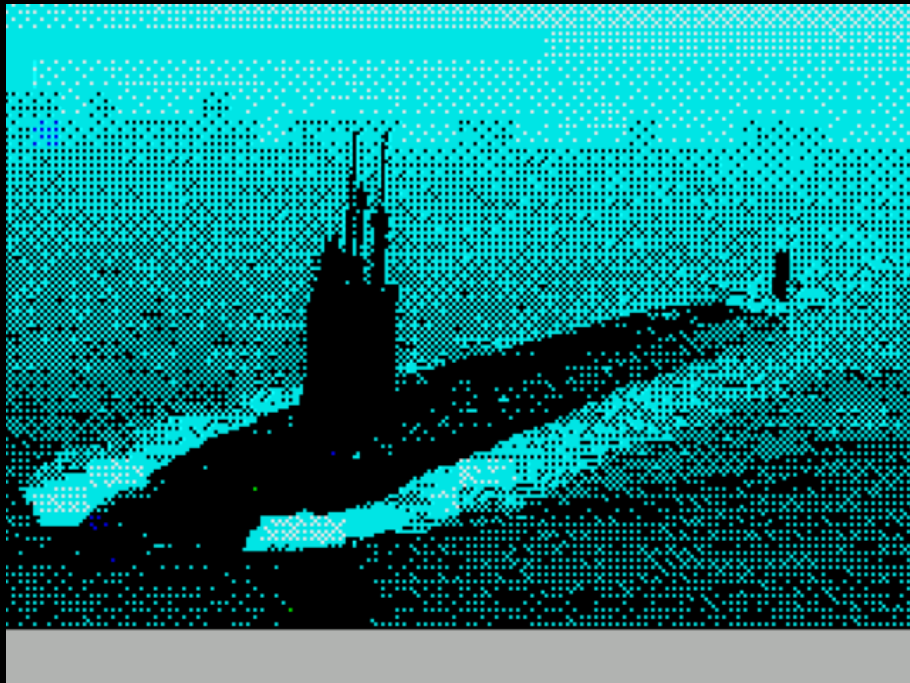
- 1-Sarg-Mec Antonio Lobato
  - 2-Ten-Piloto Humberto da Cruz
- (INTRODUZA A OPÇÃO 1 OU 2)

CORRECTO

.....

MOVIMENTOS 4 ACERTOS 4

Nome: O Submarino U2  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2022



O primeiro jogo português de 2022 foi da autoria de Domingues da Silva, sendo também o primeiro programa a entrar na competição BASIC Apascalado 2022. Estamos aos comandos do célebre U-2 e temos que tentar atingir o navio que vai passando no radar. Nota-se alguma lentidão, o que é normal, tendo em conta a linguagem com que foi escrito e o fim a que se destinou.

SALA DE COMANDO U2  
CONTROLO

TORPEDOS

T1	-	17
T2	-	25
T3	-	24

ACERTOS

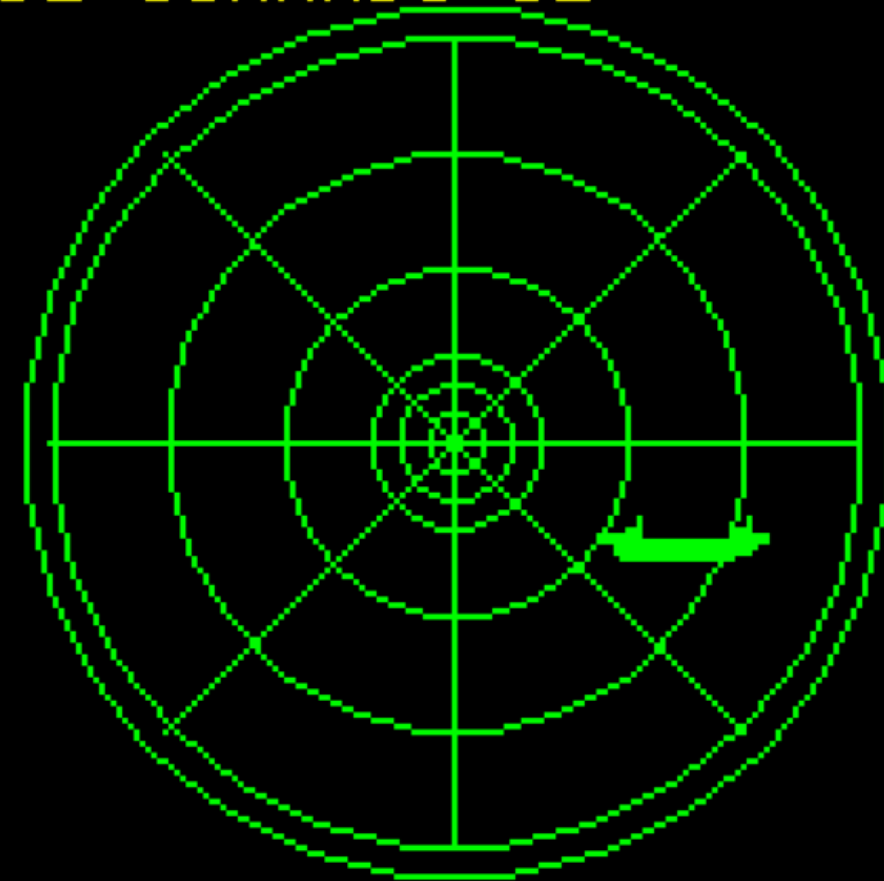
 1

MIRA

A G U A

ALCA	2
QUAD	24

FALHAS 5



QUADRANTE 3 25

Nome: Tim's Castle  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2022

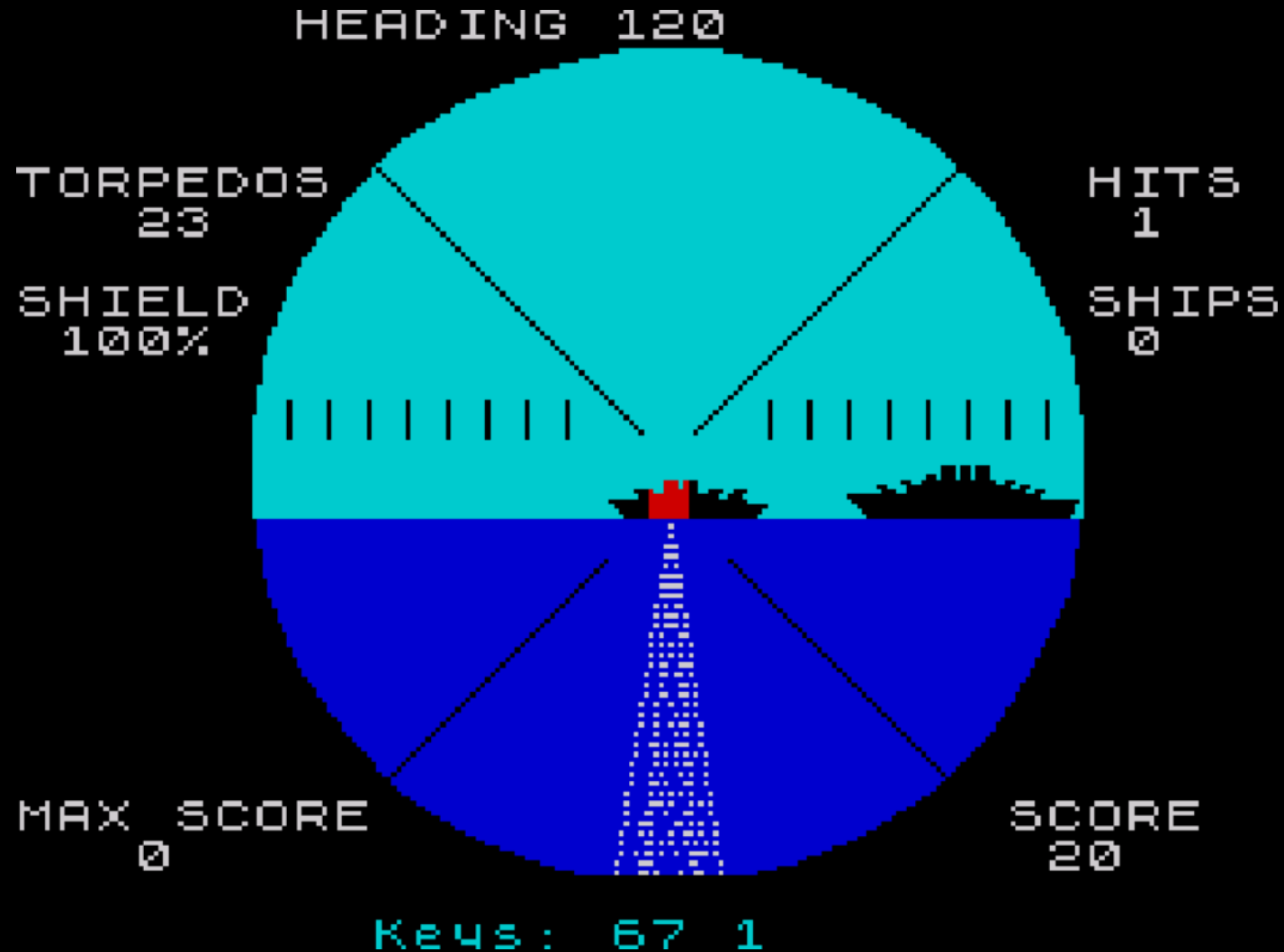
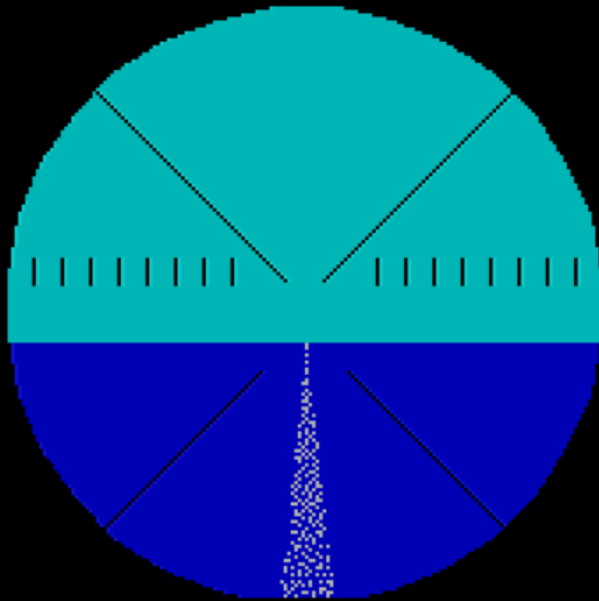


O sucessor de JIM (Jogo de Inteligência Memórica) foi desenvolvido em BASIC Apascalado, servindo de tutorial para a aprendizagem desta linguagem de programação. E se pensam que por essa razão será fácil invadir o castelo adversário, vencendo o computador, estão muito enganados. Um jogo que aprende com a experiência, trazendo à memória War Games e a IA. Viciante...



Nome: Torpedo  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2022

Torpedo inspirou-se no jogo O Submarino U2, de Domingues Silva e, tal como esse, foi desenvolvido em BASIC Apascalado. O objectivo é afundar a frota inimiga que vai passando no raio de acção do periscópio. Para isso temos que ser certos no disparo dos torpedos. Quando o nosso escudo defensivo for totalmente destruído pelos disparos inimigos, o jogo termina.



Nome: The Towering Inferno

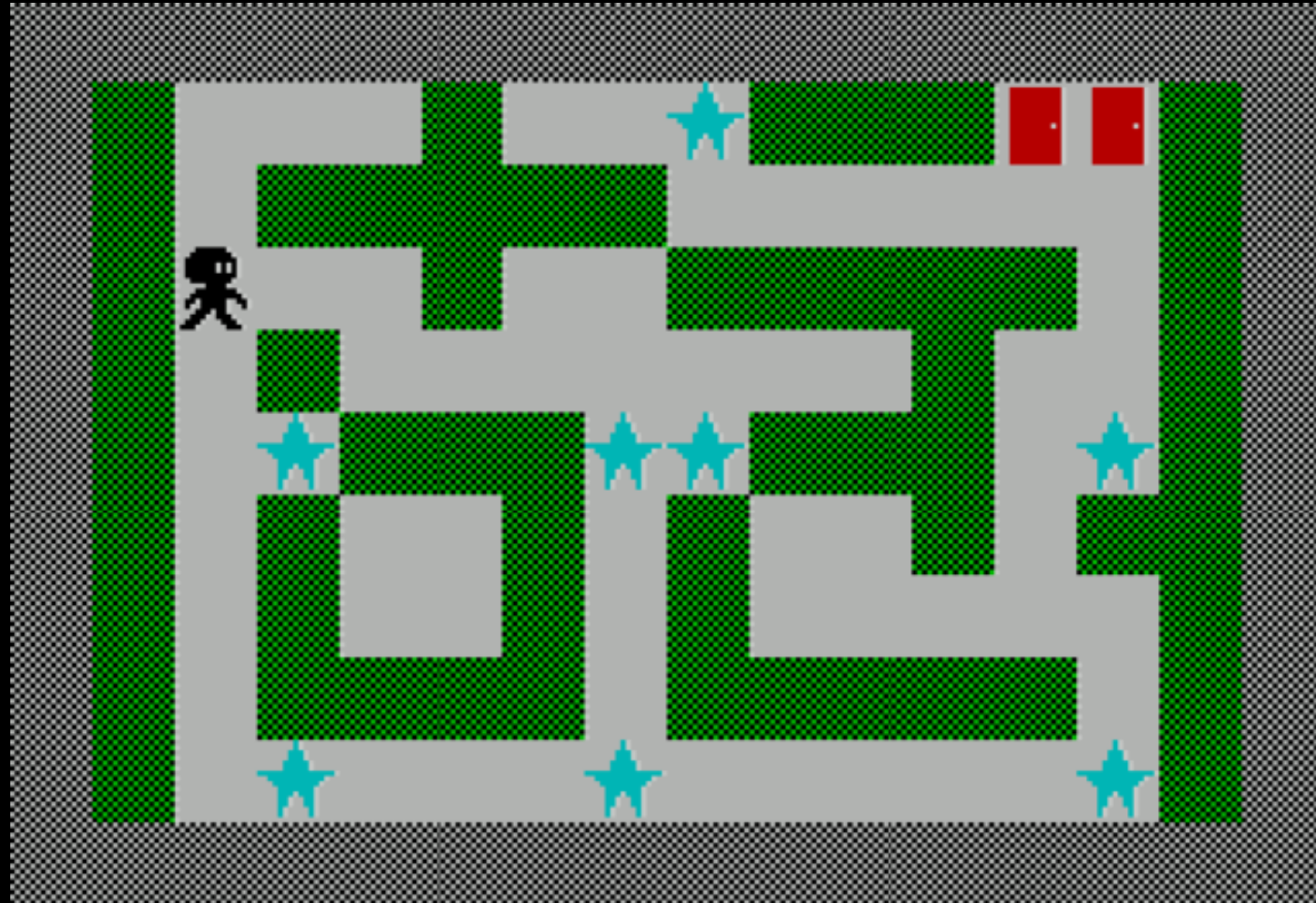
Autor: David Magalhães

Editora: Starsoft

Ano: 2022



The Towering Inferno é um interessante quebra-cabeças no qual o objectivo é encontrar a saída de cada um dos nove andares de um edifício em chamas, para isso resolvendo alguns *puzzles* simples e apanhando as estrelas, pois estas permitem efectuar saltos que vão atalhar o caminho até à saída. Esta versão foi escrita em 2018 por David Magalhães na linguagem *JavaScript*, sendo depois adaptada em 2022 para BASIC Apascalado.



Nome: Uma Ida ao Centro Comercial  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2022

O jogo simula uma visita a um Centro Comercial, no qual teremos que gastar uma determinada quantia (e não mais que isso). Gastar pouco e gastar bem é o lema para que o jogador procure atingir a quantia definida, trazendo o maior número de artigos, no menor número de lojas. Um jogo interessante e diferente daquilo a que estamos habituados, que nos obriga a fazer cálculos mentais.

```
=====
                                SALDO      985,00
PARAGEM 1
                                GASTO      0,00
=====
1 PRATO1           1,60  LOJAS
2 PRATO2           1,80    1
3 PRATO3           1,00
4 SOBREMESA1      30,00  ART
5 SOBREMESA2       3,50    0

INTRODUZA AS SUAS OPCOES
      1 - 2 - 3 - 4 - 5
OU (9) PARA CONTINUAR

=====
LOJA 12      LOJAS RODIZIO
=====
```





Nome: A Viagem de Marco Polo  
 Autor: Domingues da Silva  
 Editora: Avlisoft  
 Ano: 2022

A Viagem de Marco Polo é mais um jogo didático vindo da cabeça de Domingues da Silva, a fazer-nos puxar pela memória e pelos nossos conhecimentos de cultura geral, mas também a exigir alguma sorte. Se conseguirmos chegar ao final da etapa, que recria a viagem do famoso explorador, ficaremos a saber o nosso ranking.



A VIAGEM DE MARCO POLO			
JOG	ETAPAS	MOV	
	VENEZA JERUSALEM ARARAT SABA KERMAN KASHGAR ■ CHANATU CAMBALUC		12 18 21 25 44 59 64

R a n k i n g						
JOG	34	15	15	16	65	51

36-Território em (1234-1282)?  
 (1) Mongol (2) Sirio  
 INTRODUZA A OPCAO (1) (2)





Nome: Drones

Autor: Domingues da Silva

Editora: Avlisoft

Ano: 2023

Em Drones, o objectivo passa por adivinhar o local onde se encontram os *drones*. Para isso são dadas cinco letras como dica, e depois, na tabela do lado esquerdo, temos que tentar acertar no local onde eles se escondem. Existem três vagas, cada qual com cinco hipóteses de acertar nos *drones*. No final, são fornecidas as estatísticas com o número de alvos atingidos, bem como os respectivos tempos.



AB C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X Y Z

GU

⊕

ALVO ATINGIDO

T	NS	CH	EH	MJ	JD
R	MS	AH	HV	GL	NY
R	NZ	AM	AP	GU	ES
A	BA	MZ	GV	HO	GO
M	MR	MD	JT	CO	BL

DICAS  
G N C I G

ORD

MZ

Nome: Eclipsia  
Autor: Luís Peres  
Editora: NA  
Ano: 2023



Grandiosa aventura passada em três fases, num envolvente mundo criado por Luís Peres. É o seu primeiro jogo desenvolvido em GAC em 33 anos e é também um dos melhores jogos de sempre criados com esta ferramenta. É uma verdadeira obra literária, minimizando as limitações do GAC ao nível de textos. Quanto ao ambiente gráfico, este é simplesmente fenomenal, demonstrando todas as capacidades do autor com ilustrador.



What now ? . . . . se  
You reach a small clearing,  
where you see a large object  
that your parents called a  
telescope. Once it was used to  
gaze at the stars. Exit NW.

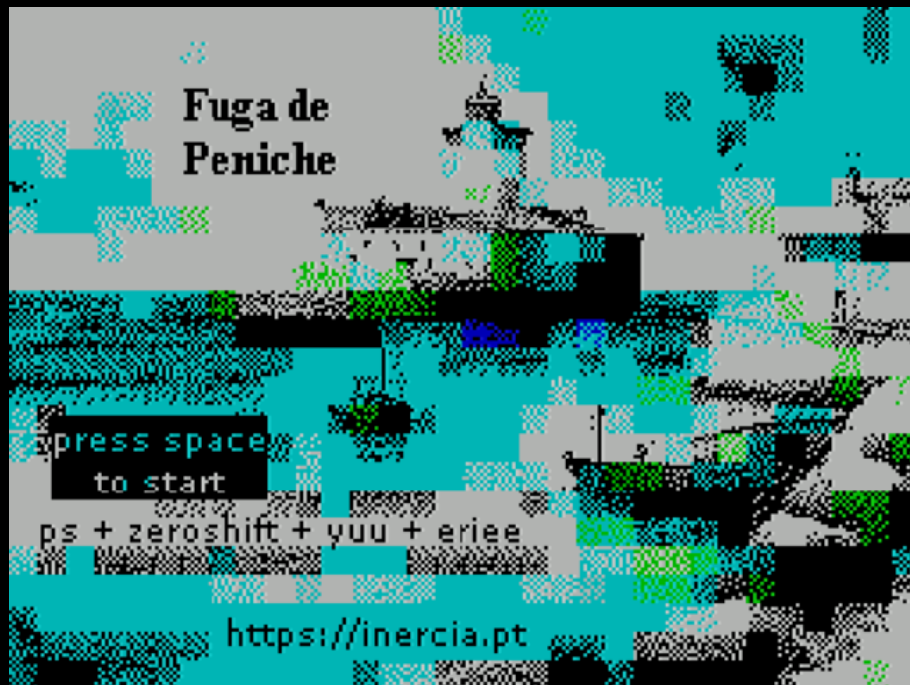
What now ? . . . . ■

Nome: Fuga de Peniche

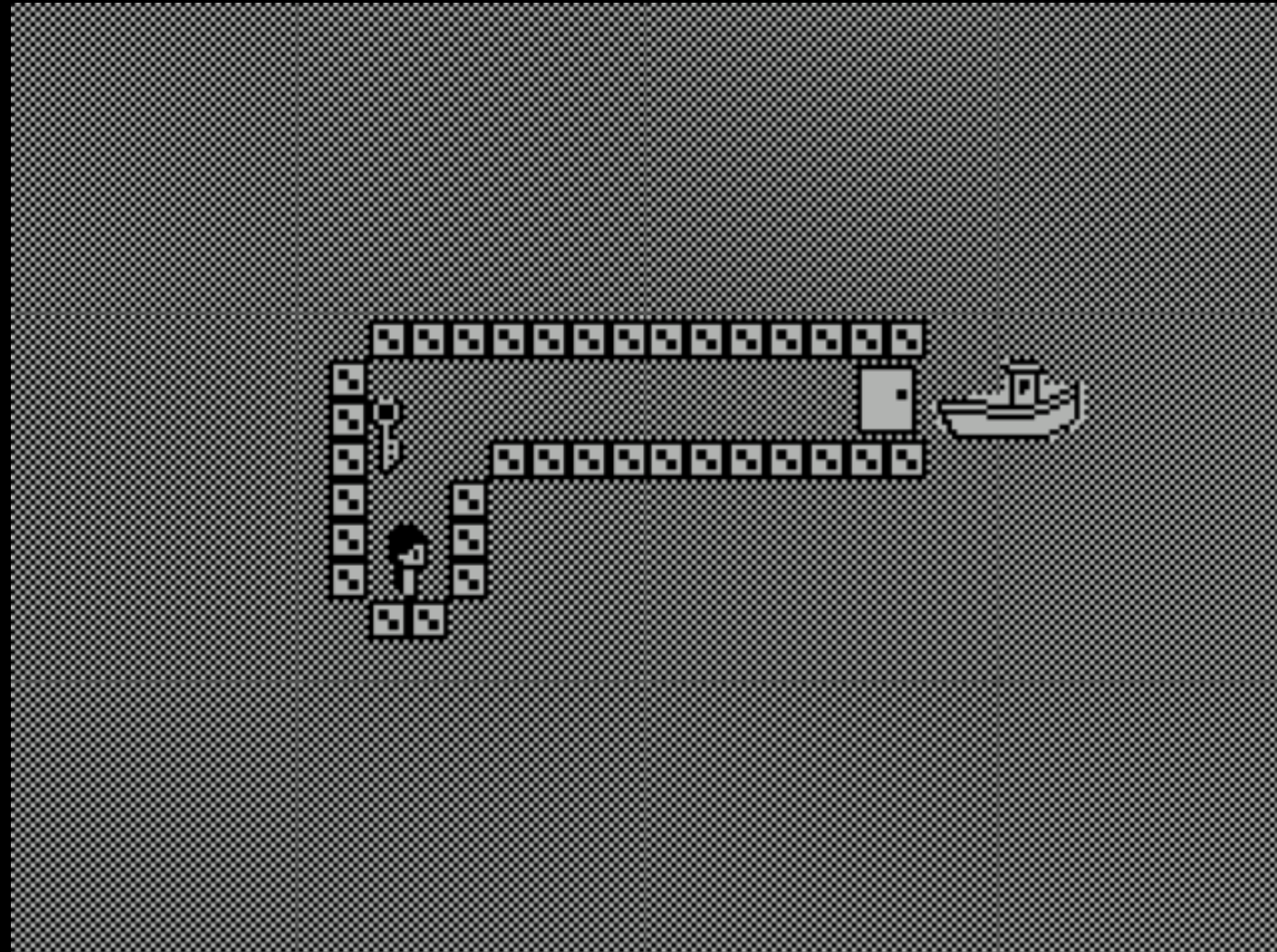
Autor: PS, Zeroshift, Yuu e Eriee

Editora: Inercia

Ano: 2023



Fuga de Peniche foi um dos galardoados do evento Bibliogamers, que decorreu em Marvila em Outubro de 2023, tendo alcançado a segunda posição. O jogo celebra a liberdade, apresentando um quebra-cabeças interessante, para já contando apenas com alguns níveis, e ainda sem ter a contagem do tempo, mas que numa versão futura poderá vir a ter esses e mais alguns melhoramentos..





Nome: Jesus versus the Romans

Autor: José Oliveira

Editora: Zarsoft

Ano: 2023



Jogo desenvolvido em tempo recorde para o magazine informático Woot! 2023, é composto por duas partes, sendo a primeira um mini-jogo de arcada, e a segunda, uma aventura gráfica baseada na obra Life of Brian, dos Monty Python. Recheado de “Easter eggs”, tem, como seria de esperar, uma abordagem humorística do tema da religião e da quadra Natalícia. Não aconselhado a mentes mais sensíveis...



```
The Romans are coming. They want  
to arrest you.  
Exits: A, B.  
What should you do?  
A - RUN away.  
B - Give up and let them catch y  
ou.
```

Nome: Liberty Flame  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2023



Liberty Flame tem um objectivo no mínimo diferente: abastecer a Estátua da Liberdade de combustível, não vá a chama apagar-se. A tarefa até pode parecer fácil, pois apenas temos que recolher a lata de combustível, descarregando-a junto à base da estátua. Mas na aflição de o fazermos rapidamente, já que o combustível esgota-se a uma velocidade vertiginosa, o mais certo é batermos contra a margem do rio ou contra a estátua.



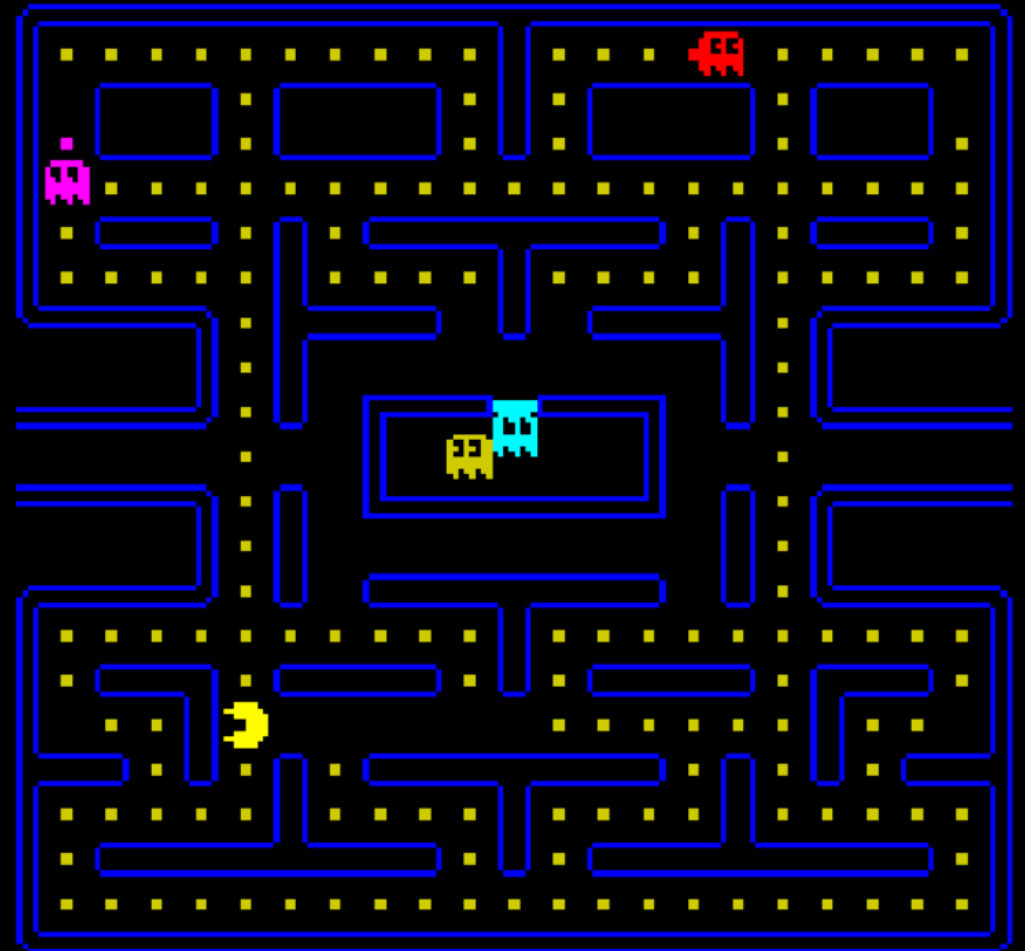
Nome: Pac-Man  
Autor: Marco Leal  
Editora: NA  
Ano: 2023

Estreia muito promissora de Marco Leal na programação para o ZX Spectrum, tendo apenas durante a pandemia aprendido a linguagem Assembler. Recria na perfeição a versão das máquinas de arcade de Pac-Man, sendo por muitos considerado como a versão mais fiel do célebre jogo. A abrir o apetite para os próximos trabalhos deste autor.



(C) 1980 NAMCO  
ZX SPECTRUM VERSION BY MARCO LEAL - 2023

1UP 60 HIGH SCORE 60





Nome: A Pirâmide de Queops  
Autor: Domingues da Silva  
Editora: Avlisoft  
Ano: 2023



No primeiro jogo nacional lançado em 2023, Domingues da Silva convida-nos para uma viagem pelo Antigo Egito. O jogo é bem ao seu estilo e vamos avançando e respondendo a algumas questões sobre essa antiga civilização. Se conseguirmos acertar as respostas, temos direito a meter as mãos no tesouro.

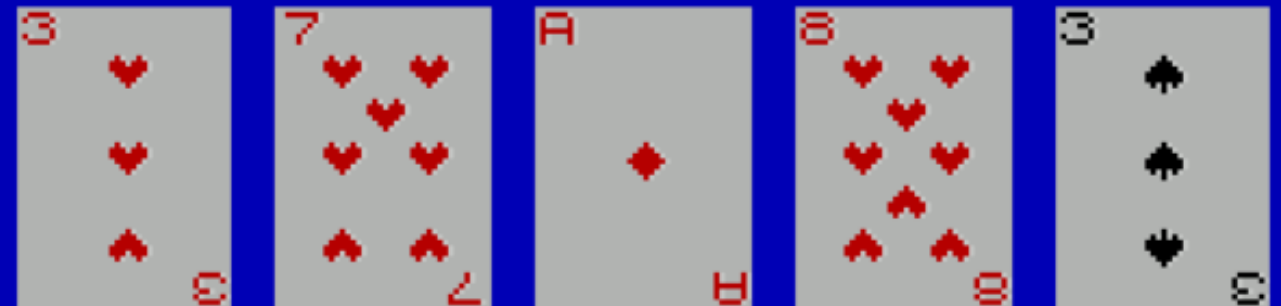


Nome: Poker  
Autor: José Oliveira  
Editora: Zarsoft  
Ano: 2023

Remake de um jogo de 1984 do mesmo autor, Poker foi agora compilado e melhorado, sendo disponibilizada uma versão muito completa do popular jogo de apostas e cartas. Inclusive deu origem a uma competição em 2023, promovida pelo programador. Poker não fica atrás de muitos jogos da época, mesmo daqueles que eram programados inteiramente em Código-Máquina.



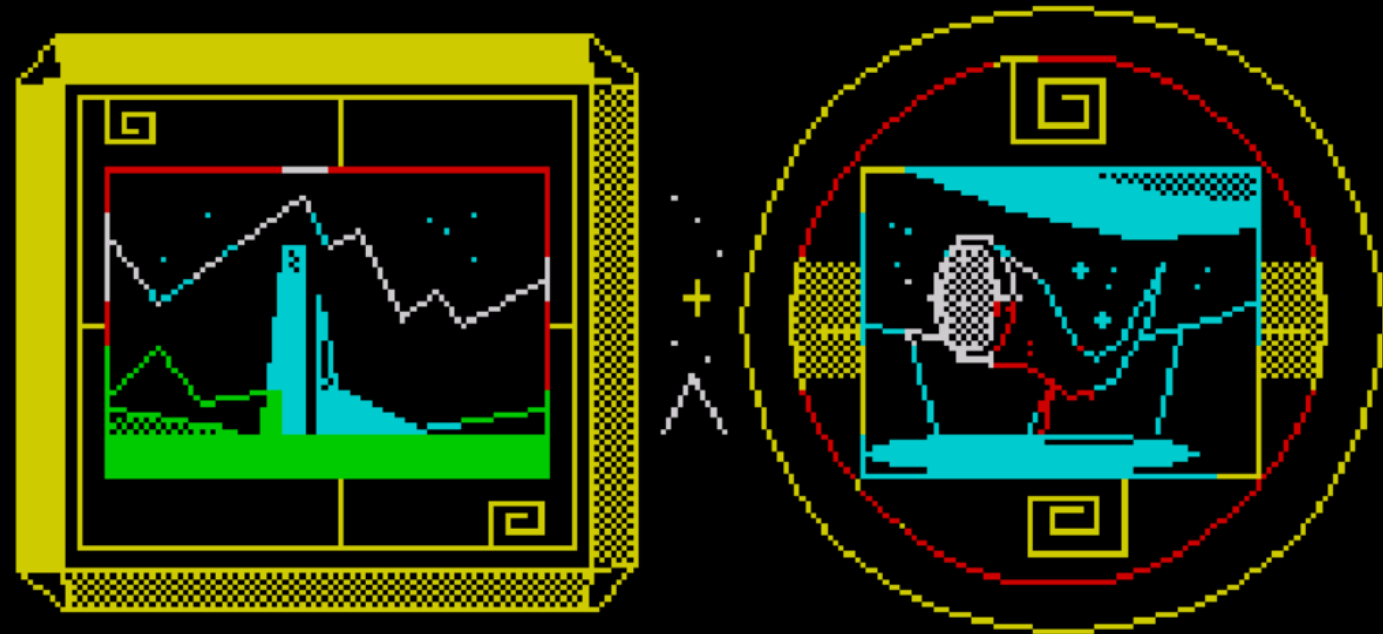
CREDIT	80	ROYAL FLUSH	5000
BET	20	STRAIGHT FLUSH	2000
		4 OF A KIND	500
		FULL HOUSE	200
		FLUSH	120
		STRAIGHT	80
		3 OF A KIND	40
		2 PAIR	40
		JACKS OR BETTER	20



PUSH CANCEL TO  
CANCEL HOLDS...

Nome: Shangri-La  
Autor: Luís Peres  
Editora: NA  
Ano: 2023

Esta segunda aventura de Luis pós Space 1999 é passada nos Himalaias e num paraíso chamado Shangri-La. Cenários arrepiantes a todos os níveis, um enredo fabuloso e uma dinâmica excepcional ao nível das personagens, fazem desta, uma aventura de referência, e que tem o condão de ser simples e intuitiva o suficiente para agradar mesmo aqueles que não gostam ou não estão habituados a aventuras gráficas. Soberbo!



```
here, petting some horses  
What now ?.... unlock door  
You unlock the door and go up  
You're up the tower. You can  
see Shangri-La for miles around  
and a silver blow-horn is next  
to you. Exit: D.  
What now ?.... ■
```

Nome: Space 1999 – The Invasion

Autor: Luís Peres

Editora: NA

Ano: 2023



Esta recuperação de um jogo de 1990, remete-nos para a série Espaço 1999, que passou na TV Portuguesa. Tudo começa na base lunar Alpha, estando em curso uma invasão alienígena, cujos monstruosos e letais seres ocuparam boa parte da base. A maior parte da tripulação está ocupada a combater os invasores, cabendo a nós salvar a humanidade. Uma aventura de texto difícil, mas absorvente.



WHAT NOW ? n  
YOU'RE NEAR A BIG ENERGY TOWER.  
YOU CAN ALSO SEE ENERGY  
CONVERTOR  
WHAT NOW ? get  
OKAY

WHAT NOW ? ■

Nome: Up7

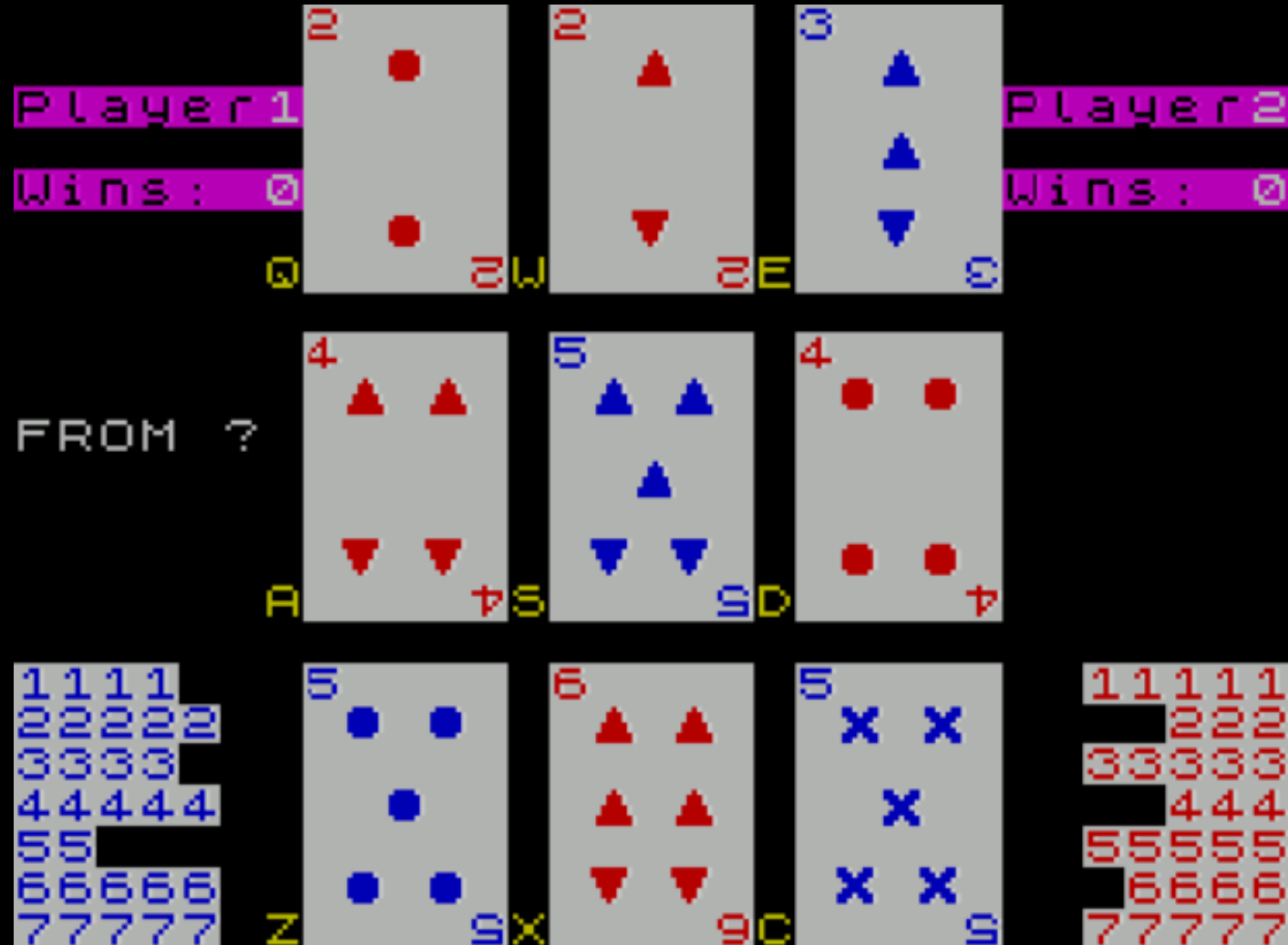
Autor: Jorge Magalhães e David Magalhães

Editora: Starsoft

Ano: 2023



O Jorge e o David Magalhães demonstraram as capacidades do Pascalated BASIC compilado (Boriel), pegando no popular jogo de cartas 7up e convertendo-o para o ZX Spectrum. E este ficou muito engraçado, sendo o desafio perfeito para se passar uns momentos descontraídos, desafiando um companheiro para uma “cartada”. Na realidade, Up7 é um puro jogo de estratégia, pois de sorte nada tem.



## Jogos portugueses por recuperar (.tZX)

- Jogo de Aventura (1984)
- Megatron (1984)
- Moon Defenders (1984)
- Mr Gulp (1984)
- Rali Paper (1984)
- Astor e os Bidons (1985)
- Astor na Lua (1985)
- Astor Safari (1985)
- Bong Bong (1985)
- Matrix (1985)
- Olho Vivo (1985)
- Rallye de Portugal (1985)
- Serpente Escondida, a (1985)
- Strip Poker (1985)
- U.R.M. (1985)
- Dracula's Castle (1986)
- Elifoot (1987)
- Keops (1987)
- Scissor's Riddle (1987)
- Deathlock (1988)
- Avenida Dom Rodrigo da Cunha (1989)
- Vampac (1989)
- Chikki Static (1990)
- Em Busca de uma Nova Terra (1990)
- Em Busca do Polo Sul (1990)
- Encruzilhada do Terror (1990)
- Galaxian (1990)
- Gravidade 0 (1990)
- Harry e o Esmagador de Carros (1990)
- Moonlighting: Modelo e Detective (1990)
- Pacboy (1990)
- Road Runner (1990)
- Relíquia, a (1990)
- Sábio, o (1990)
- The Shattered World (1990)
- Space: 1999 – The Invasion (1990)
- Talismã (partes 3 e 4) (1990)
- Vogsman (1990)
- Eyes Open (1991)
- Lex Fantastic Adventure (1991)
- Byt the Cleaner
- Canyon Motorway
- Locomotiva, a
- Palavras Cruzadas
- Mast Day
- Moon Robot
- Pueblo, the



<https://planetasinclair.blogspot.pt/>



